INCLUYE CD-ROM DE REGALO

NÚMERO 6 - 695 PTAS - 4,18 €

SHIRASE

avances

Hito
Argento Soma
DiGiCharat

Reseñas

Change Up!
Compiler
Super Milk-Chan
Mini-Goddess
Yugioh
Y muchos más...

LO MÁS NUEVO DE

DIGIMON

LAS PELÍCULAS, ZERO TWO, TAMERS...

SHIRASE #6
07-2001

Dirección
Mª JOSÉ CASTRO
Coordinación
MIGUEL MICHÁN
Coordinador de Maquetación y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Diseño, Maquetación y CD-ROM
MIGUEL MICHÁN
Corrección de Textos
LÁZARO MUÑOZ
Director de Producción
JOSÉ GARCIA
Administración
ROSANA GARCÍA y NOEMI SOLERO
Correo
LORENA PÉREZ
Suscripciones
VANESSA RODA

Colaboradores
ALBERTO ALDARABÍ, ANGEL JIMÉNEZ, ANTONIO RUIZ, J. C. NOGUERAS, JOSÉ C. FERNÁNDEZ, LÁZARO MUÑOZ, LORENA PÉREZ, MANUEL ROBLES, LUIS Mª MARTINEZ, MIREYA ALCAINA, ORIOL ROSALES, SCOTT FRAZIER, VERÓNICA CALAFELL y VÍCTOR TOYOS

Dibujantes
J.M. KEN NIIMURA, DELFINA PALMA, ESTHER LECINA y SHINJI NAKOMA

Redacción y Administración
ARES INFORMÁTICA S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50
Fax: 93 373 44 70
Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA
Director Adjunto
RAMÓN CARDONA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.
Impresión
IND. GRÁFICAS PRINTONE S.A.
Duplicación de CD's
ALPHA S.A.
Distribución
COEDIS S.A.
Depósito Legal
B-42976-00

Shirase no se hace responsable de las opiniones aquí vertidas. No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido en el CD-ROM sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Así mismo, queda totalmente prohibida la reproducción total o parcial, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores.

EDITORIAL
¿Siguiendo las modas?

Digimon está de moda. La serie se encuentra en nuestro país en su momento más álgido gracias al reciente estreno de la segunda temporada y la película; y no sería justo que la pasásemos por alto menospreciando un anime por el mero hecho de ser comercial... muy comercial.
Vale, es un producto orientado claramente a un público infantil, pero también lo era *Bola de Dragón* en su país natal y no por ello se avergonzaba la gente de verla (bueno, algunos renegarían luego de ello arrastrados por la otra moda, la de "odio *Bola de Dragón* por que soy un otakuguay"). Yo tengo ya mis añitos y no veo peligrar en ningún momento mi madurez por tragarme un episodio de *Digimon* y reconocer que me divierte; del mismo modo que tampoco temo por mi buen nombre cuando afirmo que *Bola de Dragón* me gustó mucho en su momento, y que aún hoy vería buena parte de ella sin ningún problema.
Mientras haya una serie de moda, y esta sea de origen nipón, todos saldremos ganando, pues cuando esta caiga en desgracia, sus promotores buscarán rápidamente otra en su misma fuente: el anime japonés. Y no es que yo sea tan xenófobo como los directivos de ciertos medios que ni cortos ni perezosos lanzan improperios a los cuatro vientos del estilo de "amenaza amarilla" o "inadmisible contenido cultural extranjero" (palabras textuales), no. Es que hasta que las productoras de animación europeas y americanas

CD-ROM VOL.6

El CD de este mes sí que es todo un regalo, y uno que os va a encantar.
Todo lo que podéis imaginar y más de los títulos que tratamos tales como *Digimon, Trigun, Argento soma, DiGiCharat*, y muchas más.
También, hemos creado una nueva sección para meter lo que ya incluimos antes pero desperdigado sin ton ni son: "Lo Más Hot", donde encontrarás lo último de lo último... un nuevo trailer de *Metropolis*, divertidos anuncios japoneses, el opening del nuevo anime de las CLAMP: *Angelic Layer*, y alguna que otra sorpresa más. ¿Estás preparado?

El funcionamiento del CD es muy sencillo. Si dispones de W95 o superior sólo tendrás que introducirlo en tu lector y el menú de contenidos se desplegará ante ti sin que tengas que hacer nada más. En caso de que esto no suceda, no pasa nada, la estructura en que se divide el CD es muy cómoda e intuitiva.

SUMARIO

despierten de su sencillez de pensamiento (amen de no volver a oír jamás "los dibujitos son para niños") Japón se muestra como nuestro único surtidor de divertimento. Excepciones siempre las hay claro, pero son las que menos: *Futurama, South Park,* los incombustibles *Simpson*...
Puede que determinadas series creen polémica: la violencia de *Bola de Dragón*, las atípicas relaciones de *La Familia Crece* (*Marmalade Boy*), o los ataques de epilepsia de *Pokémon*; y que eso ponga en pie de guerra a las condenadas APAs, pero creo que a estas altura no revelaré ningún secreto a nadie diciendo que, cuando hay dinero de por medio, las editoriales y cadenas de televisión (las grandes, las que tienen importantes intereses económicos en ello) se pasan a quien sea por el arco del triunfo.
De este modo invito a todo aquel que quiera oírme a dejar aparcados sus prejuicios y dejarse llevar por ese gran divertimento que es *Digimon*. ¿Que no os convence después de todo? Pues no pasa nada, al menos podréis hablar con conocimiento de causa, que no es poco en este tiempo donde abundan tantos charlatanes y guays en general. Así pues, pasen, pasen y vean.

PD: ¿Recordáis lo que nos costó a Lázaro y a mí terminar el pasado número de nuestras respectivas revistas a tiempo? Pues eso no ha sido nada en comparación con lo que hemos sufrido con el que tienes entre tus manos...

Texto por Miguel Michán [EM3] | finalboss@omo.com

EN PORTADA

Digimon

Este mes nos hemos dejado arrastrar por el éxito que está teniendo esta serie, y lo celebramos ofreciéndoos un completo viaje por toda su geografía... la serie de televisión (incluyendo la novísima *Digimon Tamers*, es decir, la tercera temporada), sus cuatro películas y el refrito que se estrena en nuestros cines, los videojuegos, la música... ya veréis, ya.

2 EDITORIAL
4 AVANCES
- 4 HITO
- 6 ARGENTO SOMA
- 8 DIGICHARAT

10 NOTICIAS
15 EN PORTADA
21 A FONDO
26 REPORTAJES
- 26 II SALÓN DEL MANGA JEREZ 2001
- 28 QUIEN ES QUIEN EN LA INDUSTRIA

30 RESEÑAS
- 30 COMPILER
- 32 LA MÁSCARA DE HIELO
- 33 YUGIOH
- 34 SUPER MILK-CHAN
- 35 MINI GODDESS ADVENTURES
- 36 CHANGE UP!
- 38 UNDERGROUND LOVE

44 SEGUIMOS ESPERANDO
46 GENERACIÓN OTAKU
54 NIHON KARA
57 INTERNET
58 VIDEOJUEGOS
60 IMAGEN REAL
62 J-MUSIC
64 UN DESCANSO

MAIL shirase@aresinf.com WEB www.aresinf.com/shirase

hito

Historias cortas de Yukito Kishiro

Texto por Manuel Robles [ACKMAN]

CUANDO UNO TIENE UN AUTOR FETICHE, UNA DE LAS COSAS QUE MÁS ILUSIÓN LE HACE, ES PODER VER CÓMO DIBUJABA SU AUTOR PREFERIDO CUANDO ERA UN DESCONOCIDO. CON *HITO* TENEMOS LA POSIBILIDAD DE VER LAS PRIMERAS CINCO HISTORIAS QUE YUKITO KISHIRO HIZO COMO PROFESIONAL Y, DE PASO, VER LAS INQUIETUDES QUE CON EL TIEMPO NOS MOSTRARÍA EN SU MÁXIMO ESPLENDOR CON *BATTLE ANGEL ALITA*.

Biografía

Yukito Kishiro nace en Chiba en 1967. Desde bien joven tuvo cualidades para el dibujo, debido a lo cual se pasaba gran parte del tiempo dibujando (principalmente monstruos). No fue hasta la pubertad cuando le dio por la figura humana, a la que no tardó en pillarme el truquillo. Contando con apenas 17 años gana el concurso de manga de Shogakukan con la serie *Kikai*. Triunfo que le abre las puertas de la profesionalidad. Pero Kishiro (que era tan joven como exigente) decidió acabar los estudios a la vez que depuraba un incipiente estilo. Hecho esto y con más experiencia, comenzó un periodo de aprendizaje en el que dibujaría unas historias que serían posteriormente recopiladas en *Hito*. Estas son los primeros pasos de lo que, con el tiempo, sería un autor de éxito en medio mundo.

No fue hasta 1997 cuando Shueisha se decidió a editar con su sello Young Jump, el tomo recopilatorio de las historias cortas de Yukito Kishiro. Tiene 250 páginas en las que, además de la seis historias cortas, tenemos unas notas en las que Kishiro nos va contando los entresijos de éstas sus primeras obras.

Los mangas que componen este tomo son:

Hito

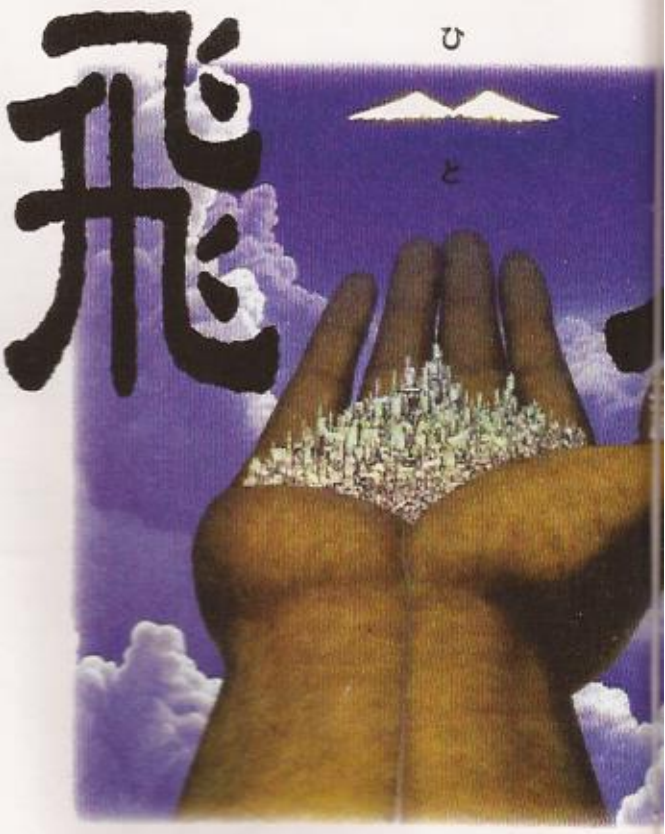
Publicado en Kadokawa Shotten. Historia que da nombre al tomo y que cuenta las aventuras que protagonizan un chico y una chica. La ilusión del chico, llamado Raiburu, es poder volar algún día y para ello construye un avión con el que espera cumplir su sueño. Al otro lado, tenemos a una chica, Toryu, que tienes alas, pero que tiene pavor a volar, ya que el hecho de tener alas le provocó algunos problemas durante su infancia. Al final, tanto Raiburu como Toryu consiguen surcar juntos el cielo. Una bonita historia que demuestra que, si bien Kishiro tenía un dibujo con algunas carencias, en el aspecto argumental siempre nos ha brindado grandes argumentos.

Dai Machine

Publicado en Shogakukan.
A los pies de un enorme árbol existe una ciudad que corre el peligro de destruirse debido a la activación de una antigua máquina. La protagonista de Dai Machine, una guapa chica con alas, será la encargada de que esto no suceda con la ayuda de un histriónico protagonista masculino. A pesar de las adversidades que sufren a lo largo de las cuarenta páginas, conseguirán su objetivo. Un manga con un montón de detalles que usaría en el futuro para dibujar Alita.

Kalousei

Publicado en Shogakukan.
En este caso, Kishiro nos narra una historia más dura, en la que un submarinista, en una de sus incursiones ve algo que le arranca de cuajo el brazo izquierdo. Al contrario de lo que parece evidente, el submarinista se obsesiona con el causante de todo ello y para poder verlo de



木城ゆきと
KISHIRO-YUKITO
初期作品集

nuevo decide arrancarse el otro brazo para así poder recibir dos brazos cibernéticos (NdEM3: Joder, ¿y no le podían implantar uno solo?) y sumergirse de nuevo. El final, triste a la par que previsible, acaba con la vida del submarinista. Kishiro se ha desmarcado con una historia más adulta, demostrando que en la variedad está el gusto.

Minai Tokio Head Man

Un manga totalmente distinto al anterior, en el que se cuenta una historia más entretenida donde los ciborgs poderosos tienen un papel importante. Todo se desarrolla en un escenario que sin duda sería una prueba para el posterior Patio de los Desperdicios, y el protagonista será un humano que, en "plan súper héroe", intentará detener a los ciborgs con malas intenciones. Un manga para pasar un rato entretenido.

Air Lock

Una historia situada en el espacio, en la que veremos las aventuras y peripecias de una chica piloto. Posiblemente sea ésta la historia que menos se corresponda con lo que Kishiro nos tiene acostumbrados y que bebe directamente de la fuerte influencia que este autor recibió del género mecha a lo largo de su infancia (concretamente de Gundam, serie de la que abiertamente se ha declaró fan de juventud).

"Es un recopilatorio recomendado sobre todo a los fans de este gran autor"

Junks, The Space Robers

Historia con dos partes, situada de nuevo en el espacio, en las que podremos ver las peripecias que sufren sus protagonistas y los líos que tendrán con sus rivales. Esta divertida serie cuenta con una nomenclatura basada en terminología del Heavy Metal y es posiblemente la historia más divertida de todas.

Era imposible acabar el artículo sin comentar, aunque sea de pasada, la cantidad de detalles que vemos en sus primeras obras y que serán usados en sus mangas más conocidos. En *Hito*, el mundo en el que viven Toryu y Raiburu está situado en lo alto del cielo. Los edificios que forman esa ciudad están sostenidos por una gigantesca mano (que se aprovecha además para ilustrar la portada). Un detalle que a los conocedores del universo de Alita recordará a Tiphares.

Headman es quizá la serie que más relación guarda con Alita, puesto que el escenario en el que suceden sus aventuras tiene mucho en común con El patio de los Desperdicios. También comparten similitudes los diseños de personajes y, sobretodo, de ciborgs, que perfilará y definirá a lo largo de los años. Veremos, por ejemplo, a un personaje parecido a Desty Nova enfundado en la típica gabardina de Cazador guerrero que viste Ido. O una versión primeriza de los Cuchillos demoledores de Makaku. De este modo, *Hito* es además de un buen manga, una ocasión única de ver los primeros intentos de un joven Kishiro que fraguarían en Alita.

Un recopilatorio dedicado principalmente para los fans de este gran autor ya que el resto del público lo vea posiblemente como unas cuantas historias primerizas sin el más mínimo interés. En cualquier caso, hacerse con él es realmente complicado dentro del mercado español, por lo que todos aquellos que estéis interesados, deberéis pedirlo vía Previews (famoso catálogo de cómics estadounidense) o directamente a Japón. Una pequeña joya entre los fans que no deberías perderte.

ARGENTO SOMA

Original Revisión de todo un Clásico

Texto por Miguel Michán [EM3] | finalboss@ono.com

PREPÁRENSE SEÑORES Y SEÑORAS, PORQUE ESTAMOS ANTE EL NUEVO ANIME DE SUNRISE, UNA PRODUCTORA BIEN CONOCIDA POR EL PÚBLICO ESPAÑOL GRACIAS A SERIES COMO CITY HUNTER, ESCAFLOWNE O LA RECIENTE COWBOY BEBOP. AHORA NOS PRESENTA SU NUEVA APROXIMACIÓN AL GÉNERO QUE MEJOR CONOCE, EL DE LOS MECHAS, MEDIANTE UNA ADAPTACIÓN DEL CLÁSICO DE MARY SHELLEY, FRANKESTEIN.

Nos encontramos en el año 2059, a mitad del siglo XXI. La Tierra es súbitamente atacada por unas entidades metálicas procedentes del espacio exterior cuyos propósitos son, cómo no, del todo desconocidos. Takuto Kaneshiro, un estudiante de ingeniería espacial que vio truncadas sus expectativas con la interrupción de todo proyecto de exploración espacial a causa de la invasión extraterrestre, es nuestro protagonista.

En la actualidad, Takuto ha reconducido sus inquietudes al campo de la metalurgia, donde participa en un importante proyecto de investigación para desarrollar un nuevo metal de propiedades únicas. Con él, ha fabricado un anillo muy especial, un regalo de cumpleaños para Maki Agata, su novia. Ella trabaja en otro proyecto bien distinto en el departamento de biónica junto al profesor Noguchi, y en las últimas semanas apenas se han visto. Su relación está en un momento difícil, pero Takuto quiere arreglar las cosas pasando una noche especial junto a ella. Sin embargo, Maki no aparece por ningún lado y tras seguir su rastro hasta el laboratorio de la universidad descubre que parece encontrarse en un lugar llamado Morgue. En ese preciso momento aparece la policía militar y lo llevan hasta allí, tal y como el profesor Noguchi les ha ordenado.

La Morgue, una base militar subterránea donde se lleva a cabo la investigación que tan ocupada mantenía a Maki. Una investigación que ahora le es revelada, y es que casi han logrado "reconstruir" uno de los extraterrestres a base de recoger los fragmentos menos deteriorados de los que se han logrado abatir, y esta noche, justo esta noche (coincidiendo con el cumpleaños de Maki) van a completarlo con la pieza que les faltaba: una cabeza con la mayor parte de sus funciones intactas. Según le explica Noguchi, quiere que participe en la resurrección de Frank (nombre con el que le ha bautizado), en la culminación del experimento donde tratarán de hacer volver de la muerte a aquello que es su enemigo, para intentar comprenderles mejor.

Takuto acepta, y se dirige a los vestuarios acompañado por Maki para enfundarse en el mono de trabajo. Él está muy enfadado pues siente que ella le ha desplazado de su vida dándole más prioridad a lo que considera una locura. Para colmo, ni tan si quiera confió en él, manteniéndoselo todo en secreto. Ella no sabe muy bien cómo responder a las acusaciones de su novio pues sabe bien que lleva toda la razón. La situación llega a su límite cuando Takuto le enseña lo que iba a ser su regalo de cumpleaños y lo arroja enfurecido a la papelera.

Todos se dirigen a sus puestos y el habitáculo en el que se encuentra tendido Frank es sellado. Entonces, tras la cuenta atrás, activan los generadores y una tremenda corriente de voltaje comienza a fluir hasta él. Las partes de su cuerpo que estaban deterioradas empieza a regenerarse, y las que habían sufrido algún tipo de modificación se reconfiguran asimilando éstas en su estructura. El experimento está siendo un éxito y todo va según los planes.

De repente, la tensión comienza a disminuir y el profesor ordena a Takuto que transfiera la energía desde Capacita, una base cercana. Por desgracia, un grupo desconocido que quiere apoderarse de la cabeza ha intervenido las líneas de energía, lo que provoca una sobrecarga que da al traste la prueba. Todo queda a oscuras, y

Noguchi no para de gritar por la suerte de su pobre creación. Takuto por su parte llama a Maki para ver si se encuentra bien, y justo en ese momento, Frank cobra vida.
La imponente mole se incorpora arrancando sus sujeciones con suma facilidad, y el techo comienza a venirse abajo. Ninguno da crédito a sus ojos, y el que menos el profesor, que repleto de gozo se acerca hasta "su hijo" justo a tiempo para morir sepultado bajo los escombros.
El equipo de asalto que permanecía en el exterior decide entrar a por su objetivo, momento en el que todo salta por los aires en una tremenda explosión provocada por el engendro, que se aleja volando como si de un cometa se tratara. La Morgue está completamente destruida, y la mayor parte de su personal ha muerto. Takuto recobra el conocimiento herido y algo aturdido, lo que no impide que corra en busca de su amada Maki, a la que encuentra no muy lejos de allí. Ella ha sufrido peor suerte que él y yace muerta bajo un grueso bloque de piedra. Sólo su mano, con el anillo que Takuto no llegó a regalarle, es visible.

POR DENTRO

Como ya nos tienen acostumbrados, Sunrise (concretamente su estudio número nueve, los de *Infinite Ryvius*) vuelve a demostrar que hoy por hoy es uno de los máximos exponentes de la industria, y lo hace a través de un anime muy bien realizado a todos los efectos. Animación muy cuidada, original a la vez que familiar diseño de personajes, la justa ración de ordenador, y una banda sonora compuesta principalmente por música instrumental muy singular (¡acordeones!) saliéndose de la cual destacan el opening Silent Wind de Eri Sugai, y el ending Horizon de Sphere.

ME SUENA

Pues sí, hay que reconocer que encontramos más de un punto en común con *Evangelion*, la serie que relegó a un segundo lugar a *Escaflowne*. Ya sea por el título del primer episodio, Death & Rebirth; las diversas organizaciones secretas con sus intereses enfrentados pese a estar supuestamente del mismo bando; un protagonista que haría las delicias de Freud por sus cuelgues mentales; una chica casi autista con una misteriosa relación con Frank; o el propio Frank, que está creado con retales de sus enemigos y hace lo que le da la gana.
Coincidencias o no, lo importante es que Argento Soma mola, y mucho, por lo que ¿a quién le importa?

© Sunrise

I-LINK www.nifty.ne.jp/rstation/sunrise/soma/soma.htm

Di Gi Charat

Pequeñas pero Matonas

Texto por Miguel Michán [EM3] | finalboss@ono.com

HACE TIEMPO QUE ESTE ANIME VIO LA LUZ PERO NOS PARECÍA IMPERDONABLE PASAR SIN HABLAR DE ELLA, PUES AUNQUE ES RARA Y BREVE A PARTES IGUALES, TAMBIÉN ES MUY SIMPÁTICA Y DIVERTIDA.

Un día, Dejiko, su hermana Puchiko, y Gema (una especie de pelota voladora) llegan a la tierra en su OVNI no yendo a caer en otro barrio que Akihabara, famoso en Japón por ser el principal centro de la electrónica en Tokio. El propósito de Dejiko es el de convertirse en una gran actriz y tener muchos fans que la adulen. Sin embargo, descubrirán rápidamente que el precio de los alquileres está por las nubes y comenzarán a llorar desconsoladas en mitad de la calle.

Por suerte, un buen "hombre" (si así se puede llamar a los habitantes de la zona... seres más parecidos a dedos multicolores con cara que a otra cosa) se apiada de ellas y les ofrece un lugar donde quedarse a cambio de que trabajen en su tienda. Allí empezarán a conocer tanto al vecindario como al resto de extraños personajes que irán acercándose por el negocio; y por supuesto a Usada Hikaru (o Rabi~en~Rose como prefiere que la llamen), la archienemiga de Dejiko en su camino hacia la fama.

Esta es básicamente la excusa que se les ocurrió a los directivos de la cadena de tiendas Gamers para poder trasladar a la pantalla a los populares personajes que adornaban sus locales. Y lo cierto es que no lo hicieron nada mal pues si bien la animación no es que esté a la altura de *Ghost in the Shell* precisamente, tampoco lo necesita, basando absolutamente todo su encanto en las paranoias que les ocurren a nuestras protagonistas...

Pero hagamos un poco de memoria Dejiko y compañía nacieron en forma de ilustraciones de Kage Donbo en 1998 para la compañía Broccoli (creadores de videojuegos, juegos de cartas coleccionables, y merchandising vario) con el fin de usarlo como mascotas para su cadena de tiendas Gamers. Los otakus japoneses comenzaron a fijarse en los personajes y todo lo que se ponía a la venta con ellos como motivo se vendía como rosquillas. *Di Gi Charat* empezó a aparecer en anuncios de Gamers, y pasaron a contar con sus propios CDs de música y drama. Y la cosa fue creciendo hasta que, en 1999, la cadena de TV TBS se animó a emitir el anime, formado por 15 episodios de 3 minutos de duración cada uno y un vídeo musical, el genial Party Night. Al año siguiente aparecerían 4 especiales de 15 minutos titulados *Summer Special 2000*, donde una nueva Di Gi hizo acto de aparición:

Personajes

dejiko

Su apariencia adorable esconde un temible monstruo capaz de destruirlo todo cuando se enfada mediante unos letales rayos que lanza por los ojos. Va disfrazada de gatita y termina todas sus frases con la coletilla "nyo", que vendría a equivaler a nuestro "miau".

puchiko

Es la hermana pequeña de Dejiko, pese a lo cual se muestra como una persona mucho más seria y directa. Aún no puede lanzar rayos, pero pone mucho empeño en ello y de vez en cuando le sale otra cosa. Su coletilla es "nyu" en lugar de "nyo", aunque no se repite tanto.

pyoko

Va disfrazada de oso panda y ha llegado a la tierra en otro platillo volante. El resto de chicas la reconocen al instante como la líder de "La Banda del Gemma Gemma Negro". Fue desterrada tras ser derrotada en una guerra galáctica, lanza rayos por la boca y no hay frase que no corone con un "pyo".

rabi-en-rose

Aunque en un principio se autoproclama la rival número uno de Dejiko, en realidad tiene un carácter mucho más tranquilo y bondadoso. Eso sí, su risa (al más puro estilo de Kodachi –*Ranma* ½-) es realmente irritante. Va disfrazada de conejita.

Piyokora Anolague III (Pyoko para los amigos). Finalmente, y de recientísima aparición (tanta que aún no he tenido tiempo de verlos, por lo que los dejamos para el mes que viene), encontramos dos nuevos especiales, el *Hanami Special* y el *Christmas Special*, de más de veinte minutos cada uno.

La música, una delicia

Pues sí, ¡lo reconozco! Uno de los motivos por los que me decidí a incluir este artículo en la revista es el de poder acompañarlo en el CD del vídeo musical Party Night. Una canción realmente adorable, unida a una coreografía de lo más simpática (ups, creo que debo de empezar a moderar mi vocabulario o me acusarán de lo que no soy tal y como puede certificar mi larga lista de clientas satisfechas (NdTsuki: ¡Qué clientas! ¡Eso sería antes de mí, ¿no?!) Ouchh...).

El resto de la banda sonora está compuesta por un buen número de temas entre los que destacan el opening, Only One No. 1, y las canciones características de cada personaje: My Pace Dejiko de Ikou!, Chicchana Puchiko y Karei ni Rabbi~en~Rose.

Abreviando

Sólo me resta alentaros a que os mováis un poco y que consigáis la versión subtitulada al español que circula por ahí en CD-ROM, porque si estáis esperando que salga editado de forma oficial en nuestro país lo lleváis claro. No son demasiados episodios, que no llegan a completar en total unas pocas horas de duración así que os la podréis tragar de un tirón sin quemaros demasiado los ojos delante del ordenador.

I-LINK www.tbs.co.jp/dejiko

GAINAX YA TIENE NUEVO ANIMA

Tras completar *FLCL*, Gainax se ha puesto manos a la obra con la producción de una nueva serie de anime: *Mahoromatic*. Se basa en el manga del mismo nombre con guión de Fumijûrô Nakayama y dibujo de Suegami Ditama, editado en la revista Ultra Jump de Shueisha, que lleva ya tres tomos recopilados.
El argumento gira alrededor de Mahoro, una sirvienta bonita pero un poco distraída que en realidad es un androide de lucha. Ésta se hace amiga de Yuu Misato, y a partir de ahí la historia comienza a desarrollarse con ellas como protagonistas, teniendo un planteamiento cómico con tintes de ciencia ficción.
Pero si hay algo que verdaderamente nos ha llamado la atención de esta noticia es que, según nuestras fuentes, el director de *Mahoromatic* es Hiroyuki Yamaga, el insigne presidente de Gainax, y director de esa obra maestra que es *Royal Space Force* (*Honneamise no Tsubasa*).
Cambiando de tercio, Kazuya Tsurumaki, director de *FLCL*, ha dibujado las portadas para los dos volúmenes en los que se ha dividido la edición japonesa de la novela de Neal Stephenson, *Snow Crash*. Este es el autor de *Cryptonomicon*, todo un *best-seller* de la ciencia ficción. El estilo de dibujo es similar a *FLCL*.

EVANGELION the movies

Los americanos está que lo flipan. Y es que si el que vayan a poder disfrutar por fin de las películas de *Evangelion* ya es increíble, más lo es aun lo cuidada de la edición en DVD de la misma. Se está hablando de un doble DVD que incluya ambas películas asi como un montón de extras (alrededor de dos horas), incluyendo comentario del director, entrevistas... Todo esto para finales de octubre.

SORTEO 10 TOMOS

TAN SOLO MANDA UNA CARTA A:
REVISTA SHIRASE
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

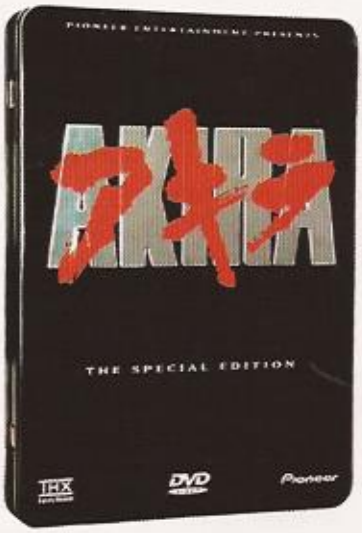
PATROCINA:
MANGALINE ediciones

DAICON FILM EN DVD

Daicon Film es el nombre que adoptaron un grupo de realizadores de cine amateur formado por la mayoría de personas que habían trabajado juntas en la organización del Daicon III y IV. Personas de la talla de Hideaki Anno o Hiroyuki Yamaga que en sus tiempos estudiantiles realizaron varios tokasatsu (películas del estilo de Gamera) en 8mm y unos 10 minutos de duración.
Después ese grupo formaría Gainax, y hoy, más de veinte años después, estos ponen a la venta un DVD que rescata del olvido todas sus antiguas producciones: *Aikokusentai Dai-Nippon* (Fuerza Patriótica Gran Japón), *Kaiketsu Nootenki* (parodia de una serie de culto de Bandai), y Yamata Orochi no Gyakushuu (La Venganza de Yamata Orochi-La Serpiente de Ocho Cabezas). También se incluyen los cortos de animación de los distintos Daicon (je, je, nosotros ya lo hicimos hace varios números).

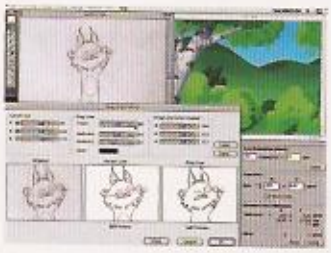
24 DE JULIO: AKIRA 2001

Fecha importante para los fans americanos de la obra más conocida de Katsuhiro Otomo, *Akira*. La Edición para Coleccionistas creada por Pioneer Entertainment incluye dos DVDs con el *making of* de la película, y otro de la banda sonora, un reportaje sobre el proceso de restauración de la película, y alguna que otra sorpresa que aún no se ha revelado.
Coincidiendo con el lanzamiento de la versión remasterizada de *Akira* el 24 de julio, se comenzarán a poner a la venta en EE.UU. un buen número de artículos, como una reedición del manga por Dark Horse, nuevas figuras de McFarlane Toys, y el videojuego para PS2.
Respecto a este último, está siendo creado por AIA, una nueva compañía del veterano Yoshiaki Kanazawa, y podría estar listo para agosto. Aprovechará al máximo las capacidades tridimensionales de la consola de Sony, y será el segundo juego de la compañía (el primero fue el popular *Illbleed* de Dreamcast).



Escuela de Animación ONLINE

Telecom., la empresa japonesa responsable de series de animación tales como *Batman, Superman*, o *Cybersix*, abrió el pasado 2 de Abril una escuela de animación online en www.anime-juku.com. De momento sólo está en japonés.
La escuela utiliza una versión personalizada del programa *RetasPro PencilMan* llamado *PencilMan School* que analizamos el mes pasado, y que se facilita a todos los estudiantes tras su inscripción (cosa que sale por unos 55.500 yenes). Diferentes estudios se han embarcado en este proyecto, incluyendo Sunrise, Studio Pierrot y Ghibli.



BREVES

NUEVO MANGA DE OTOMO
El creador de *Akira*, Katsuhiro Otomo, publicará su nueva creación, *Orbital Era*, en la revista Young Magazine de Kodansha, con quienes ya ha trabajado en anteriores ocasiones. De este modo, Otomo se arrepiente del acuerdo que iba a alcanzar con la revista Monthly Ultra Jump de Shueisha, para publicar el citado manga.

TORIYAMA SE AUTOPARODIA
Según se ha publicado en el Weekly Jump, el nuevo manga de Akira Toriyama para Monthly Jump de Junio, *Neko Majin Z*, podría ser una parodia de *Bola de Dragón* con los personajes de *Neko Majin ga Iru*. El nuevo manga podría constar de unas 22 páginas.

5º PELÍCULA DE DETECTIVE CONAN
La nueva película de *Detective Conan*, titulada *Countdown to Heaven*, se estrenará en breve y ya pudo ser vista en una presentación especial que se realizó el pasado 9 de abril. La canción para esta película es Always, de Mai Kuraki, y el single con la misma saldrá el 5 de mayo del presente año.

VIZ PREPARA AYASHI NO CERES
Viz Communications ha anunciado que lanzará *Celestial Legend 1: Destiny* en VHS y DVD el 24 de julio de este año. *Celestial Legend*, más conocida con el nombre de *Ayashi no Ceres*, es la más reciente creación de Yuu Watase, autora de *Fushigi Yuugi*. Hablando de esta última, parece ser que TVE tenía intención de emitirla en cuanto acabara *Buscando a Carmen Sandiego*, pero al final la cosa queda en "hasta nuevo aviso". Y ya puestos a concatenar noticias, el pasado 9 de mayo comenzó de nuevo la emisión por parte de La2 de *La Familia Crece* (*Marmalade Boy*). Todas las tardes a las 6.

LOS AMERICANOS Y SUS DVDS
Manga Entertaintment ha anunciado dos nuevos lanzamientos en DVD para los meses de Junio y Julio. Se trata de *Landlock* (29.95$) y *Blood: The Last Vampire* (24.95$) respectivamente. El primero son las OVAs con diseño de personajes de Masamune Shirow (un poco raro para nuestro gusto eso de que la protagonista tenga un ojo de cada color); y el segundo, la película de Production I.G. de la que ya os hablamos extensamente en los números 1 y 5.
Por otro lado, la película de *Shojo Kakumei Utena* se ha anunciado para Noviembre de este año.

YU-GI-OH ¿LLEGARÁ A NUESTRO PAÍS?

La compañía americana 4Kids Entertainment ha hecho público en un comunicado oficial que ha adquirido los derechos de distribución mundiales (salvo Asia)

del anime y el merchandising de *Yu-Gi-Oh*.
Esta serie de 27 episodios se basa en el manga de Kazuki Takahashi del mismo nombre, que se publica en la Shonen Jump, y trata de lo siguiente: Yuugi Mutuo es un niño que debe eliminar al Amo del Juego del Puzzle Milenario, derrotándolo en una serie de juegos. Uno de estos juegos es el de "Hechiceros y Magia", una mezcla entre *Magic: The Gathering* y *Pokémon*.
Todo esto nos importaría un bledo en otras circunstancias, pero tratándose de 4Kids, la compañía que hizo esto mismo con una serie que seguro os sonará, *Pokémon*, la cosa cambia pues las posibilidades de edición en nuestro país son muy elevadas (por no decir absolutas); especialmente después de oír las palabras de Alfred

Kahn, presidente de la compañía, al respecto: "Estamos muy contentos de haber adquirido la licencia y los derechos de emisión de *Yu-Gi-Oh*. Esta es la continuación de nuestra estrategia de llevar buenas series al resto del mundo."
Si buscáis más información sobre esta serie sólo tenéis que pasar unas cuantas páginas y leer el avance del mismo que os hemos preparado.

¡POKÉMON ES CENSURADO!

Las autoridades de Malasia están estudiando este anime en busca de ideas subyacentes contra el islamismo. Mustapha Abdul Rahman, jefe de gobierno de regulación sobre leyes islámicas, declaró que: "Si es cierto que posee elementos contrarios al Islam, será asignado a la división Siria."
Durante esta semana se ha estado prohibiendo la emisión de esta serie en Arabia Saudi argumentando que "se apodera de las mentes" de los niños ya que lleva símbolos anti-islámicos como la estrella de David, la cruz cristiana y algunos signos y símbolos atribuibles al sintoísmo japonés.
Nintendo por su parte ha negado que esta serie se hiciera con la idea de incluir símbolos religiosos. Y la cosa ya está haciendo mella en la televisión malasia que emitía la serie en prime time.

Nuevos Animés de Production I.G.

Aparte de la supuesta serie de *Ghost in the Shell* que Production I.G. está preparando, nos llegan noticias de dos anime más de los que sí que hemos encontrado pruebas tangibles. El primero es la serie basada en el popular videojuego *Parappa the Rapper*, que mantiene la estética simplona pero divertida del juego.
Y en segundo lugar tenemos un anime bastante más interesante que el anterior. Se trata de *Kai Doh Maru*, una serie de OVAs cuya extensión está aún por determinar. Parece que va de espíritus y esas cosas, y que posee una ambientación medieval. Además, vuelven a poner el protagonismo sobre los hombros de una chica, como ya ocurriese con *Blood: The Last Vampire*. El dibujante Shou Tajima (*Madara, Galerians*) está implicado en el proyecto.

EVENTOS: 19 Salón Internacional del Cómic de Barcelona

Como últimamente hemos ido bien con las fechas de entrega (nótese el tono irónico), decidimos dejar esta página para el final, final, final, de modo que pudiésemos escribirla a posteriori del Salón del Cómic de Barcelona de este año.
Lo logramos y ya estamos de vuelta de tan renombrado (y demasiadas veces sobre-valorado) evento, encontrándonos en una situación privilegiada para contaros las novedades que allí se confirmaron o dieron a conocer.

PLANETA-DEAGOSTINI
Confirmaron los rumores de su intención de sacar tanto *Hi no Tori* de Osamu Tezuka, como *Monster* de Naoki Urasawa para el Salón del Manga de Barcelona a finales octubre/principio de noviembre. Ambas estarán traducidas por dos de nuestros colaboradores, Marc Bernabé y Verónica Calafell.
Pero con lo que sí que pudimos hacernos ya fueron *Nausicaä del Valle del Viento* de Hayao Miyazaki (6 tomos en un formato que se desmarca de los anteriores: más grande, con más páginas, muy flexible, y por 1.200 ptas.), e *Historias Cortas de Gosho Aoyama* de dicho autor (2 números de Biblioteca Manga).
Por otra parte, *Digimon: El Manga*, y las Guías de los videojuegos de GameBoy *Pokemon* oro y plata, quedaron como muestra de que no se olvidan del público más infantil (pequeños de todas las edades).

GLÉNAT
Dos de sus lanzamientos más inminentes, *Zetsuai/Bronze*, y *Dragon Head* (224 páginas por 1400 ptas.) se retrasan. El primero hasta el Salón del Manga, y el segundo hasta junio (para ya vamos) dado que se intercalará su salida bimensual con la de *Blame* (248 páginas por 1400 ptas.), que sí pudo verse en el Salón.
Así mismo, el manga de *CardCaptor Sakura* (184 páginas y una carta igualita a las de la versión original del manga por 1200 ptas.) fue una de las novedades más sonadas, y el mes que viene daremos buena cuenta de ello.

NORMA EDITORIAL
Tres fueron las "novedades manga" que finalmente se presentaron en este salón:
El primero de los libros de *Cómo Dibujar Manga* (212 páginas por 1600 ptas., dedicándose este volumen a los personajes) que tanto éxito han cosechado en su país de origen, Japón (y en su posterior edición USA también).
El joya del ya citado Marc Bernabé, *Japonés en Viñetas* (264 páginas en color por 2900 ptas.) que recopila, mejora y amplia el curso de japonés publicado mes tras mes en nuestra revista hermana, Dokan, y que ya reseñamos el mes pasado.
Y por último, el esperadísimo manga de *Shojo Kakumei Utena* (192 páginas por 1300 ptas.) que nos sorprende por su gran parecido con las ediciones de Glénat.

MANGALINE ED.
La nueva editorial presentó como único título *Change Up!* de Shinji Imaizumi (200 páginas por 995 ptas.) que comentamos en este mismo número de la revista. Ahora bien, anunciaron la aparición en Septiembre de nuevas series.
¿Cuales exactamente? Pues es una incógnita, pero nos afirmaron que las primeras en aparecer serán *Clover* de Clamp, *Please Save my Earth* de Saki Hiwatari, *Mugen no Jyunin* (*La Espada del Inmortal*) de Hiroaki Samura, y *Love Hina* de Ken Akamatsu.
Quedando *Riot* de Satoshi Shiki, *Tokyo Babylon* de Clamp, y *Berserk* de Kentaro Miura para despues de estas.
Por cierto, después de que Planeta se plantase en las negociaciones para obtener los derechos de *Ranma 1/2*, Mangaline anuncia su intención de probar suerte con este mismo título. ¿Habrá esperanza para los pobres fans de Ranma, Akane y compañía?
El mes que viene mucho más...

RUMORES

AKIRA SE REESTRENARÁ EN NUESTRO CINES
Filmax podría estar interesada en tratar de seguir la estela del "año Akira" en EE.UU. y editar la versión remasterizada. Recemos por que así sea, porque si hay una película que hay que tener en DVD es *Akira*.

FUGA DE TALENTOS A LA X-BOX
Parece ser que un buen número de títulos que originalmente estaban desarrollándose para PS2 han sido cancelados y que aparecerán sólo para la consola de Microsoft. Según se cuenta, las enrevesadas entrañas de la consola de Sony, y la potencia de la X-Box (cuatro veces superior a su rival) son las principales causas.

NUEVA PELÍCULA DE EVANGELION
Según varias webs de Internet, Gainax tiene previsto estrenar el año que viene una nueva película de este anime, titulada *The Reprise of Evangelion*. Ésta trasladaría la acción cinco años después y nos presentaría a un Shinji de 19 tacos. Nosotros, la verdad, es que no nos lo creemos lo más mínimo.

KIKI'S DELIVERY SERVICE EN DVD
Parece ser que Disney planea sacar en los EEUU la versión en DVD de esta película del estudio Ghibli que ya hemos podido ver en nuestro país bajo el título de *Nicky: La Aprendiz de Bruja*. Es de suponer que el lanzamiento se verá trasladado a nuestro país al "poco" tiempo de hacerlo allí.

IMAGEN DEL MES

ZETA GUNDAM MS
Un ingeniero japonés ha construido un Zeta Gundam MS gigante con capacidad para realizar determinados movimientos, muy limitados, pero impresionantes de presenciar.

ドカン

Especial Saint Seiya

DIGIMON DIGITAL MONSTERS™

Los Inicios

Primera Temporada

***DIGIMON* HA SIDO UNO DE LOS GRANDES ÉXITOS EN ANIME DE LOS ÚLTIMOS DOS AÑOS. AUNQUE EL FENÓMENO *DIGIMON* YA EMPEZÓ TIEMPO ANTES CON UNOS PEQUEÑOS VIDEOJUEGOS PORTÁTILES, EL GRAN ÉXITO LLEGÓ CON LA SERIE ANIMADA. A PRIMERA VISTA PODRÍA PARECER UNA BURDA COPIA DE *POKÉMON*, PERO HEMOS PODIDO VER QUE ESO NO ES ASÍ.**

Claramente dirigido a un público joven (quizás algo más mayor que *Pokémon*), ha conseguido encandilar con sus variados personajes y su historia a críos y no tan críos (porque no soy la única, ¿verdad? ¬_¬U). Pero mejor vamos a recordar lo que ya hemos visto aquí en España. En el primer episodio se nos presenta a siete chicos que, ajenos a los extraños cambios climáticos que sufre el planeta, disfrutan tranquilamente de un campamento de verano. Eso hasta que empieza a nevar. Tai, Sora, Matt, TK, Izzy, Joe y Mimi, los héroes que nos acompañarán durante el resto de la serie, no verán terminadas ahí las sorpresas, ya que recibirán siete aparatos electrónicos caídos del cielo, para luego ser bruscamente transportados a un mundo desconocido. Perdidos en ese mundo como los niños de *El Señor de las Moscas*, no estarán solos a pesar de todo, porque unas extrañas criaturas llamadas digimons se les unirán, diciendo que su misión es protegerles. ¿Protegerles de qué? Pues de los peligros del Mundo Digital, que nunca faltan. Los niños vagarán por ese mundo con la única intención de volver a casa, y además de salvar sus vidas de los muchos digimons que les atacan, tendrán que resolver las diferencias entre ellos, quizás lo más difícil de todo. Al cabo de un tiempo descubrirán que ellos son los Niños Elegidos, aquéllos que deben salvar el Mundo Digital de los poderes de la oscuridad, y después podrán volver a casa. Así que se ponen manos a la obra para vencer a los malvados, entrenando tanto niños como digimons, y superándose a sí mismos para llegar a su meta. Más adelante, los malvados no se conformarán con el Mundo Digital, invadiendo también la Tierra. En ese momento Kari se une a los Niños Elegidos para poder salvar los dos mundos. Una tarea difícil, que les enfrentará a violentos digimons, rebuscados puzzles, antiguas profecías y muertes de amigos. Pero al final, sus ansias de restaurar la paz les harán vencer cualquier obstáculo (¿qué os esperabais?).

DIGIMON ADVENTURE TV

VERSIÓN DOBLADA
1999 - TOEI ANIMATION
DIRECTOR: Hiroyuki Kakudoh
CREADOR: Satoshi Tajiri

SERIE DE 54 EPISODIOS
DURACIÓN: 24 MIN. APROX.

I-LINK www.foxkids.es/digimon

Y el ÉXITO Continúa

Segunda Temporada

DESPUÉS DE HABER VISTO YA TODA LA PRIMERA TEMPORADA EN ESPAÑA, SE NOS ESTRENA LA SEGUNDA EN LA TELEVISIÓN PÚBLICA, RECIÉN TERMINADA EN JAPÓN. IROS PREPARANDO, PORQUE TENEMOS *DIGIMON* PARA RATO.

Un pequeño resumen de lo que ya estamos viendo en nuestras pantallas. Esta nueva temporada se sitúa en el año 2002 (a eso viene lo de 02), es decir, tres años después de los sucesos de la primera temporada. Volvemos a encontrarnos en Odaiba con los Niños Elegidos, algo cambiados. También nos encontramos con tres nuevos niños que luego os presentaré. ¿Qué falta? No hay serie sin problemas que resolver. El Mundo Digital vuelve a estar en peligro, y necesita de nuevo la ayuda de los Niños Elegidos, pero esta vez el enemigo es un niño humano. Los nuevos Elegidos estarán decididos a vencer, pero el Digimon Emperador no se lo pondrá fácil: éste posee un dispositivo como el de los niños, pero de color negro, que impide la evolución de los digimons. Con la ayuda de este dispositivo, las torres oscuras para extender su poder, y los anillos negros, Digimon Emperador amenaza con esclavizar a todos los digimons como si fuesen sus juguetes. Por suerte para nuestros héroes, encontrarán los digi-huevos, unos extraños objetos con los emblemas grabados en ellos, que les ayudarán a evolucionar en digimons con armadura. Además de eso, los nuevos niños tendrán la vida un poco más fácil: no sólo podrán viajar de un mundo a otro a su antojo (sólo necesitan un ordenador en el mundo real y una tele en el digital), sino que también tendrán unos mini-ordenadores portátiles que les permitirán comunicarse cuando quieran a través de e-mail; sin olvidar la valiosa ayuda de la experiencia de los niños mayores. Todo esto es sólo el principio de una historia bastante más complicada de lo que parece.

LOS RETIRADOS

Los otros seis niños, después de sus aventuras, han seguido con sus vidas normales en la Tierra, y aunque no forman parte del nuevo equipo de Niños Elegidos, su experiencia será algo valioso para los nuevos héroes. Pero, ¿qué ha sido de sus vidas?

Tenemos a Tai (Taichi) Yagami, 14 años, persiguiendo su sueño de ser futbolista profesional. Aún así será parte muy activa de las nuevas aventuras, intentando ayudar a los nuevos en todo lo posible (eso, o tiene mucho tiempo libre).

Después está Matt (Yamato) Ishida, 14 años, que continúa su carrera musical formando un grupo llamado "Teenage Wolves", de gran éxito entre las muchachas, donde él toca el bajo y es el cantante. Tampoco dudará en ayudar a los nuevos, pero tiene una agenda algo más apretada, y no aparecerá tanto.

LOS ELEGIDOS

TK TAKAISHI

NOMBRE ORIGINAL: Takeru
EDAD: 11 años
DIGIMON: Patamon
DIGIHUEVOS: Esperanza

Recién mudado a Odiaba, ahora va a la misma clase que Kari y Davis (para desesperación de este último). Juega al baloncesto, y parece tener bastante éxito entre las chicas. Ha dejado de ser un llorica y parece tener más dotes de líder que Davis, y aunque al principio se peleen bastante (pensad en Tai y Matt), TK sólo quiere ser su amigo.

DAVIS MOTOMIYA

NOMBRE ORIGINAL: Daisuke
EDAD: 11 años
DIGIMON: Veemon
DIGIHUEVOS: Coraje y amistad

Es el nuevo líder de los Niños Elegidos, o eso intenta. Juega al fútbol y es un gran admirador de Tai, y éste, al enterarse de que Davis era un nuevo elegido, le regaló sus gafas de aviación (ya que las de Davis se habían roto). Tiene una personalidad muy lanzada, y actúa antes de pensar, pero es un gran amigo. Está locamente enamorado de Kari y bastante celoso de TK.

YOLEI INOUE

NOMBRE ORIGINAL: Miyako
EDAD: 12 años
DIGIMON: Hawkmon
DIGIHUEVOS: Afecto y inocencia

A pesar de ser la mayor, es una chica bastante consentida, al ser la pequeña de 4 hermanos. Le gusta cualquier cosa mecánica y es bastante aventurera, aunque al principio duda bastante en luchar. Sus padres tienen una tienda de comida, así que suele llevar comida a los digimons.

© Akiyoshi Hongo/Toei Animation/Bandai/Fox Kids/Arait Multimedia

DIGIMON ADVENTURE 02 TV

VERSIÓN DOBLADA
2000 - TOEI ANIMATION
DIRECTOR: Hiroyuki Kakudoh
CREADOR: Satoshi Tajiri

SERIE DE 50 EPISODIOS
DURACIÓN: 24 MIN. APROX.

Seguimos con Izzy (Koushiro) Izumi, 13 años, que sigue básicamente igual, con su afición a los ordenadores y las cosas electrónicas. Su papel en la nueva aventura también será activo, estudiando los nuevos dispositivos y explicando todo lo que se tiene que explicar a los nuevos niños. A continuación está Sora Takenouchi, 14 años, que habiendo arreglado la relación con su madre, ahora se dedica a aprender de ella el arte de arreglar las flores (ikebana), y también ha dejado el fútbol para practicar el tenis. Aunque no aparece demasiado, sí que acudirá siempre que se la necesite.

También tenemos a Joe (Jyou) Kido, 15 años, que parece haber superado su miedo a la sangre y sigue siendo un aplicado estudiante que quiere llegar a ser médico. Su carácter ha cambiado junto con su aspecto, y es ahora un chico tranquilo y no tan neurótico. Eso sí, no dudará en abandonar un examen a la mitad si se necesita su ayuda en el Mundo Digital.
Por último, pero no menos importante, está Mimi Tachikawa, 13 años, que vive ahora en la costa Este de Estados Unidos, y su hobbie favorito es cambiar de look. A pesar de la distancia, seguirá en contacto con sus amigos y hará alguna que otra visita, e incluso llevará algún amigo.

PARA REDONDEARLO

Bueno, todos sabemos que esta serie no es ninguna obra maestra, al fin y al cabo, está pensada para niños. Pero seguramente la primera temporada le dejó buen sabor de boca a más de uno, y se ha encontrado una grata sorpresa con la segunda. Quizás no. Esta nueva tanda no tiene ningún comienzo espectacular, porque lo único que querían era seguir el filón y que los fans siguieran enganchados, una simple estrategia comercial. Aunque quizás algo más avanzada la serie se lo repensaron, ya que hacen un cambio radical en la misma: se mejora tanto el diseño de personajes como la animación, y el guión también se vuelve algo más complicado, con una buena historia. Lo único que me queda decir sobre esta serie es que seguramente no os cambie la vida, pero ya que la tenemos en la televisión pública, no la rechacéis directamente y dadle una oportunidad. Así podréis criticar con conocimiento de causa.

KARI YAGAMI

NOMBRE ORIGINAL: Hikari
EDAD: 11 años
DIGIMON: Gatomon
DIGIHUEVOS: Luz

Sigue siendo la chica amable y compasiva que era, pero ahora tiene un lado algo más punzante (vamos, que si quiere se pone bastante borde). Se ha aficionado a la fotografía y a hacer bromas, y también le gusta poner celoso a Davis con TK. Ya no es tan enfermiza como antes, así que se puede permitir más aventuras, aunque aún tiene ese halo sobrenatural que nos dará más de una sorpresa.

CODY HIDA

NOMBRE ORIGINAL: Iori
EDAD: 8 años
DIGIMON: Armadillomon
DIGIHUEVOS: Conocimiento y sinceridad

Es el más pequeño del nuevo grupo, pero es responsable y recto como el que más. Se entrena al kendo con su abuelo, y su padre murió en acto de servicio (era policía). Tiene un gran sentido del deber, y tendrá que aprender a elegir lo que es más importante para él.

LA AMENAZA

EMPERADOR DIGIMON

NOMBRE ORIGINAL: Kaizer
IDENTIDAD: Ken Ichijouji
EDAD: 11 años
DIGIMON: Wormmon

Ken es un chico superdotado (tanto en el ámbito intelectual como en el deportivo) que, fingiendo amabilidad por la tele, está asqueado del mundo y de la gente "inferior" a él. Considera todo lo que hace en el Mundo Digital un juego, y disfruta maltratando a digimons y personas. Wormmon es el único digimon que le obedece sin ser controlado. Muy pronto descubriremos todos sus secretos...

Vamonos al Cine

Las Películas

TODA SERIE DE ÉXITO QUE SE PRECIE TIENE EL PASO A LA GRAN PANTALLA ASEGURADO; Y DIGIMON NO ES EN ABSOLUTO UNA EXCEPCIÓN. CUATRO PELÍCULAS DE LAS YA PODEMOS VER LAS TRES PRIMERAS EN FORMA DE COLLAGE AMERICANO.

Digimon Adventure

Primera película de la serie, se estrenó en Japón la primavera de 1999. Es como un episodio más, en el que se nos amplían los hechos ocurridos cuatro años antes de la primera temporada en Hikarigaoka, cuando los niños presenciaron una lucha entre Greymon y Parrotmon y fueron elegidos. Los protagonistas indiscutibles son Kari y Tai, y a los otros niños los vemos sólo brevemente.

Nos encontramos en casa de los Yagami, Tai con 7 años y Kari con 4 años. Por sorpresa, aparece un extraño huevo que atraviesa la pantalla del ordenador, y resulta ser un digihuevo. Kari se dedica a cuidarlo con mucho esmero, y de él nace una pequeña criatura negra (un Botamon, los niños no saben qué es). A base de comer, la criatura evoluciona en Koromon, y luego en una gran Agumon algo más violento y que encima no habla. Mientras el Agumon se ha llevado a Kari de paseo por la ciudad, Tai ha salido a buscarla, y de repente aparece Parrotmon en el cielo. Después vemos lo que ya vimos en la serie: Agumon evoluciona en Greymon y lucha contra Parrotmon, con Tai y Kari mirando aterrorizados desde el suelo, para luego desaparecer por un portal.

Boxura no War Game

O lo que es lo mismo, Nuestro Juego de Guerra, la segunda película. Se estrenó la primavera del 2000 en Japón, y está incluida dentro de la película que vemos aquí en España. Tiene unos 40 minutos de duración, y se sitúa tres meses después del final de la primera temporada. Los niños siguen con sus vidas normales, hasta que Izzy descubre en su ordenador un digihuevo. Va corriendo a decírselo a Tai, mientras tanto el huevo ya se ha abierto. Tai e Izzy contemplan impotentes como el digimon se desarrolla rápidamente, y amenaza con comerse todos los datos de la red. Gennai consigue ponerse en contacto con los niños, que deben reunirse, pero no todos pueden: Kari está en una fiesta de cumpleaños, Joe hace un examen fuera de la ciudad, Mimi está en Hawai y Sora se niega a hablar con Tai por culpa de una pelea. Matt y TK están localizados, pero deben encontrar un ordenador, ya que están en medio del campo. Una vez los cuatro niños reunidos, empieza la batalla contra Diablomon, el digimon ahora evolucionado hasta nivel supremo, intentando evitar la colisión de unos misiles que éste ha disparado en la Tierra.

Digimon Hurricane

TOUCHDOWN! AND SUPREME EVOLUTION! THE GOLDEN DIGIMENTALS

La tercera película, estrenada en Japón en Julio del 2000, y también incluida en la película que vemos aquí en España. Tiene 60 minutos de duración, dividido en dos partes. Está situada ya en la época de *Digimon02* con los nuevos personajes, y deja de lado la trama del Digimon Emperador para trasladarnos a América. Un extraño digimon está haciendo desaparecer a los antiguos niños elegidos, los encierra en otra dimensión y allí los hace rejuvenecer. Los nuevos niños viajarán hasta América para salvarles, y allí conocerán a Wallace, un niño americano que viaja con su compañero Terriermon. Juntos deberán salvar a sus amigos de esta nueva amenaza.

Diablomon no Gyakushuu

Osease, Diablomon ataca de nuevo (un título gracioso). La cuarta película (y última hasta que se estrene este verano la de *Tamers*), se estrenó en Japón el pasado marzo de este año, y parece que sólo dura 30 minutos. Sigue situándose alrededor del universo de *Digimon02*, pero recupera a Diablomon, el malo de la segunda película. Al parecer no fue destruido del todo la última vez, y ahora busca venganza contra aquellos que le desafiaron. Diablomon, que había sobrevivido como un montón de Kuramons (su forma de bebé), se convertirá ahora en Armagemon, mucho más poderoso de Diablomon. Matt y Tai deberán unirse a los nuevos niños elegidos para vencer a su viejo enemigo.

Arriba podeis ver la portada del DVD de las dos primeras películas. Y abajo algunas imágenes de la cuarta película.

Un universo paralelo: el manga

El manga, que podemos ver publicado de la mano de Planeta por estos lares, se aleja bastante de la línea argumental del anime, acercándose más a los videojuegos. En éste nos encontramos a un Tai que vive en un mundo totalmente diferente del del anime: en su mundo, los juegos portátiles de *Digimon* (los que te dedicas a criar un digimon y hacerlo luchar con los de los amigos) son la última moda entre los chavales, y él también es un gran aficionado. En el primer número vemos que Tai intenta inscribirse en un campeonato de "tamers" (así se llama a los criadores de digimons), pero le es negada la inscripción porque ha criado un digimon que no estaba programado en el juego. Confuso, intenta averiguar qué le pasa a su juego, pero antes de hacer nada, se ve bruscamente transportado a otro mundo, donde se encuentra cara a cara con el digimon que él mismo había criado en la pantalla del juego: Zero, el Veedramon. A partir de ahí, intentará descubrir quién le ha traído a este mundo y el porqué, luchando con los digimons que obstaculicen su camino, utilizando tanto la fuerza de Zero como sus propias estrategias. Más adelante, también descubrirá que no es el único humano en el Mundo Digital, algunos serán amigos, pero otros no serán tan amistosos, como un tal Neo (*no comments, please*). Una historia interesante con un dibujo algo durillo y mucha acción, claramente un manga shônen, aunque eso no quiere decir que no guste a chicas también. Yabuno Tenya es el autor de *Digimon Adventure V Tamer*, que publicó Shueisha en su V Jump.

Digimon: la película

LES DAS UNAS TIJERAS Y SE VUELVEN LOCOS

Como sabréis, en EEUU ya se estrenaron algunas películas de *Digimon* el verano del 2000. Digo películas, porque los americanos no se conformaron sólo con una o dos y quisieron estrenar las tres primeras a la vez. El problema: las tres pelis juntas duraban 2 horas, y eso para una película de niños es mucho. La solución: cortamos escenas por aquí, cambiamos el argumento por allá, y ya tenemos una película para nuestros niños. El argumento básico sería: Kari (con la edad de *Digimon02*), que hace de narradora, nos explica la historia de los niños con los digimons. Así que empieza la primera parte, la primera película japonesa. Aquí no hay demasiados cambios, simplemente se cortan algunas escenas para que tenga menos duración. Luego viene la segunda parte, la película de "Nuestro juego de guerra". Esta vez, además de cortar escenas, también hay algunos cambios en el argumento: el enemigo de los niños, Diablomon, ha sido creado por accidente por el niño americano de la tercera película, Wallace (al cual cambiaron el nombre por Willis), por lo que el niño hace una aparición en la película que no estaba en la versión japonesa. Y ya llegamos a la tercera parte, la tercera película japonesa, que es la que sufre mayores cambios. Los niños elegidos mayores, que en el original son transportados a otra dimensión y son la razón por la que los nuevos niños viajan a América, en la versión americana no salen ni un segundo. Así que la razón por la que viajan a América es la de ir a ayudar a Willis, al cual ya conocen de antes (cosa que no estaba en el original). Básicamente, lo que han hecho con las películas es americanizarlas, como ya hicieron con la serie: música repetitiva con mucho "digi" por medio, chistes malos en momentos serios, insinuaciones de parejas de niños que se inventan, etc. Una película que convence, a no ser que sepas algo de la versión japonesa. Entonces notas que falta algo.

DIGIMON TAMERS

Y duran, y duran...

Y MIENTRAS NOSOTROS VEMOS *DIGIMON 02*, EN JAPÓN SIGUEN A LO SUYO. JUSTO UNA SEMANA DESPUÉS DE ACABAR 02, EMPEZABA *DIGIMON TAMERS*, QUE SE PUEDE CONSIDERAR UNA TERCERA TEMPORADA, O QUIZÁS UNA SERIE BASTANTE DIFERENTE.

Dejando de lado las otras dos temporadas, nos encontramos en un universo completamente diferente a lo anterior, más cercano al manga. En este universo, el fenómeno *Digimon* se manifiesta en un juego coleccionable de cartas, al que todos los niños juegan. No existen por lo tanto ni los personajes ni los sucesos que hemos visto hasta ahora. También dejamos Odaiba de lado, y ahora nos trasladamos al oeste de Shinjuku. Y el año es 2001, la actualidad.

Si en la segunda temporada parecía haber bastantes cosas nuevas, esta temporada parece una serie completamente nueva. Los niños no son ahora "elegidos", sino que son "tamers", como en el manga, y se dedican a criar y entrenar su digimon. Y aunque empezamos con tres niños protagonistas, la plantilla puede crecer considerablemente. Estos niños son ahora estrategas de lucha, que deben pensar la mejor manera de ganar al contrario y utilizar ciertas cartas en su dispositivo para aumentar la potencia de sus digimons. El nuevo dispositivo (D-Arc) tiene una ranura para las cartas, y éstas se deslizan por ahí como las tarjetas de crédito, llamando a este método Card Slash. Además, de momento ningún Mundo Digital ha hecho aparición, y todo transcurre en la Tierra.

En el póster de la serie también vemos otros dos digimons que parecen no tener compañero. El blanco de arriba se llama Kurumon, y es un misterioso digimon que ayuda a los demás a evolucionar. El oscuro de abajo es otro digimon que causa algunos problemas a nuestros héroes (pensad en DemiDevimon).

Por supuesto no hay nueva serie sin nueva película, y la basadada en *Tamers* se estrenará en Japón este verano, recibiendo el nombre de *Digimon Tamers: la Batalla de los Aventureros.*

DIGIMON TAMERS TV

VERSIÓN ORIGINAL
2001 - TOEI ANIMATION
DIRECTOR: Yukio Kaizawa
GUIÓN: Chiaki Konaka

AUN EN ANTENA (JAPÓN)
DURACIÓN: 24 MIN. APROX.

Takato Matsuda

EDAD: 10 años
DIGIMON: Gillmon

Es un chico muy normal, bastante callado y al que no le gusta luchar. Le gusta mucho el juego de cartas de *Digimon* y suele dibujar digimons inventados (su propio digimon salió de uno de sus dibujos). Lleva también gafas de aviación, quizás para demostrar que es un *Tamer*. Quizás se le podría considerar el nuevo líder del grupo, quizás no ^_^;.

Lee Jenrya

EDAD: 10 años
DIGIMON: Terriermon

Su padre es de Hong Kong y su madre es japonesa. Es un chico tranquilo y amable, aparenta más edad de la que tiene. Piensa en los digimons como amigos.

Ruki Makino

EDAD: 10 años
DIGIMON: Renamon

Es una chica muy seria, una genio en el juego de cartas de *Digimon*, e incluso ha ganado algún que otro torneo. Adora la lucha, y cree que los digimons existen sólo para la lucha.

NUEVOS HÉROES

Aunque estos tres son los protagonistas absolutos, podemos ver ya en el opening y el ending que muchos más niños se van a unir a ellos como *tamers*. Y a algunos incluso los podemos ya reconocer, como la hermana pequeña de Lee, o el amigo de Takato al que vemos jugando con él a las cartas en el primer episodio.

Texto por Mireya Alcaina [SHIVA] | chibi-mi@3xl.net

TRIGUN

¿Has visto a Vash La Estampida?

Texto por Ángel Jiménez [Ikari] | ikari@lettera.net

TAL Y COMO HA SUCEDIDO CON *DETECTIVE CONAN*, ESTA ES LA SEGUNDA OPORTUNIDAD QUE SE LE DA EN NUESTRO PAÍS A UN TÍTULO QUE PASÓ SIN PENA NI GLORIA CON ANTERIORIDAD EN SU VERSIÓN IMPRESA. LA ELEGIDA ESTA VEZ ES TRIGUN, POR LO QUE FINALMENTE PODREMOS DISFRUTAR DE LA OBRA MÁS FAMOSA DE YASUHIRO NIGHTOW.

La primera ocasión que tuvimos de verla se remonta a 1998, año en el que Norma Editorial apuesta por *Trigun*, un manga desconocido de un autor desconocido, en forma de miniserie de 7 números que nos presenta a grandes rasgos a los personajes que forman el reparto de la serie. El importante éxito cosechado por el manga en Japón, tortuosamente publicado en tres editoriales distintas como veremos más adelante, dio lugar al estreno de una serie de televisión de 26 capítulos realizada por la veterana Mad House, responsable de bombazos indiscutibles como *Ninja Scroll*, *Gunnm* (*Alita*) o la inagotable *Card Captor Sakura*. Y son esos capítulos los que podremos disfrutar desde principios de Mayo gracias a Selecta Visión, que estrena la serie en el canal Buzz de Vía Digital y en cintas de tres capítulos cada una para aquellos desafortunados que no posean dicha plataforma digital.

EL PISTOLERO

Pero para conocer mejor *Trigun* hemos de profundizar antes en la carrera del "culpable" de la serie, un mangaka con una respetable carrera a sus espaldas y reconocido prestigio en tierras niponas.
Yasuhiro Nightow tiene a bien nacer un 8 de abril de 1967 en Yokohama. Desde su más tierna infancia este Aries sabe que lo suyo es el manga, aunque no se dedicaría profesionalmente a ello hasta más adelante.
Durante sus años universitarios (estaba matriculado en Ciencias Sociales) colabora en numerosos doujinshis (fanzines), donde publica su primera obra, *Sandy to Mayoi no Mori no Nakamatachi (La Pequeña Sandy con Monstruos en el Megabosque)* en Abril de 1989, en la que cuenta las aventuras de un explorador que descubre a una niña que vive en una pequeña isla llena de extrañas criaturas. Lo más destacable de esta simpática historia de 52 páginas es que es la primera aparición de

Kuroneko-Sama, el adorable gato de *Trigun*.
En Agosto de 1990 aparece *Bokura no Zujou niKare no Basho (Su lugar sobre nosotros)*, la historia de un chico que, desencantado de la vida, encuentra a un joven que posee una antigua máquina voladora en la que pone sus esperanzas de alcanzar la felicidad. En este manga, Nightow opta por un gran realismo plagado de detalles con unas preciosas escenas de vuelo.
Christmas Heart (Noviembre de 1991) aborda el mito de la Navidad en general y Papá Noel en particular. Ya nadie cree en el orondo barbudo que adorna las botellas de Coca-Cola todas las navidades, por lo que su nieta Claudia sale al mundo a restaurar la fe en la gente.
En Agosto de 1992 se publica *Call XXX*, un manga que el propio autor define como su versión particular de *Honneamise No Tsubasa (Royal Space Force)*. La historia trata sobre un exitoso astronauta que vuelve al orfanato donde se crió a recuperar su humanidad perdida antes de una misión espacial de cuarenta años. *Call XXX* es importantísima en la carrera de Nightow, pues es la primera obra publicada profesionalmente, concretamente en el número de Abril de la revista Super Jump Alpha. Este manga ganó además el premio *Reader´s Choice* (valorado en medio millón de yenes) en la vigésimo segunda edición del Comitia Doujinshi, una especie de Salón donde los protagonistas son los fanzineros.

Tras este éxito, Yasuhiro Nightow deja la empresa en la que estaba trabajando y ve ahora la oportunidad para dedicarse completamente al manga. "Después de graduarme, empecé a trabajar en la venta de apartamentos con Sekisui House (una de las compañías inmobiliarias más grandes de Japón). Estaba muy ocupado con el trabajo y no tenía tiempo para dibujar cómics. Me estaba estresando. Un día empecé a pensar en mi futuro y simplemente no me veía sentado en la mesa de mi despacho como cualquier ejecutivo. Estaba seguro de que acabaría arrepintiéndome de por qué no elegí los cómics cuando pude. Así que después de tres años y medio en la empresa, me despedí. Tenía 26 años y quería hacer mangas".
VS, un manga de *Samurai Spirits* (más conocido en occidente como *Samurai Shodown*), es su siguiente obra, dibujándola en colaboración con el mangaka Takaharu Matsumoto. El último doujinshi que realizó fue *Christmas Heart Again (Diciembre de 1993)*, la secuela de su historia navideña en la que la nieta de Papá Noel vuelve a hacer de las suyas.
Antes de *Trigun* aparece *Cops in the space*, un manga de género detectivesco en un ambiente galáctico cuyo máximo interés reside en la depuración del arte del mangaka, que ya domina la narrativa y el estilo realista predominante en su obra futura. Sólo un año después, llega Vash la Estampida.
Llega...*Trigun*.

¿Por dónde van los tiros?

Hace mucho tiempo, en el año estelar 0104, desaparece July, la tercera ciudad. Se busca a Vash la Estampida, por cuya cabeza se ofrece una recompensa de 60 billones de Dobledolares.
Trigun es la historia de un pistolero solitario con una peligrosa reputación a sus espaldas que hace huir de miedo a la gente con la sola mención de su nombre. En realidad, Vash es

SE BUSCAN

Vash la Estampida

Peligroso pistolero amante de la paz, una recompensa de 60 billones de doble-dólares se ha puesto a su cabeza. Vash también es conocido como "El Tifón Humano" por su capacidad para la destrucción de todas las ciudades por las que pasa.
Su filosofía le impide matar y, aunque la mayoría del tiempo es un tipo amistoso y divertido, puede ser muy muy muy peligroso.
Si estáis interesados en la recompensa, Vash es rubio, viste una larga gabardina roja, lleva una gran pistola y recuerda mucho al gran cantante galáctico Basara Nekki.

Meryl Stayfe

Meryl es una empleada de la compañía de seguros Bernadelli. Su misión es estar siempre encima de Vash para vigilar sus acciones y controlar los posibles daños. A pesar de su dulce apariencia, Meryl siempre lleva dos pistolas de mano para encargarse de los que se "pasen de la raya". Siente algo por Vash, pero es incapaz de mostrar sus sentimientos reales. Meryl es la jefa de Milly, a la que quiere muchísimo.

un divertido pacifista que ayuda a todos aquellos que están en problemas sin pedir nada a cambio. A pesar de no haber matado a ningún ser vivo, las incontables persecuciones y tiroteos a los que Vash se ve sometido llevan como consecuencia la destrucción masiva de todas las ciudades por las que pasa. Y es aquí donde arranca la historia, cuando la agencia de seguros Bernadelly envía a las adorables Meryl Stryfe y a Milly Thomson a buscar a Vash la Estampida y asegurarse de que no ocasiona más daños. Cuando las chicas lo encuentran, se sorprenden de cómo el "estúpido y adorable pacifista pistolero" ha conseguido sobrevivir a tantos ataques. Merryl y Milly acompañan a Vash allá donde él vaya para controlar sus acciones y, en la medida de lo posible, minimizar daños, algo que no hace mucha gracia a nuestro protagonista. A lo largo de toda la historia veremos cómo los tres protagonistas estrechan su amistad, sabremos más del oscuro pasado de Vash (muy relacionado con la destrucción de July, la tercera ciudad) y conoceremos nuevos personajes como el carismático Nicholas D. Wolfwood o el mortal Legato Bluesummers. Todo ello amenizado con trepidantes tiroteos y acción en abundancia, humor a espuertas y alucinantes intervenciones del carismático Vash, un personaje que en poquísimo tiempo ha entrado en mi selecta lista de favoritos con un carisma que tira de espaldas. Si tuviera que enmarcar este manganime dentro de algún

MILLY THOMPSON

Ella también trabaja en la compañía Bernadelli. Milly es cuidadosa y la contrapartida perfecta para Meryl.
Su arma es un enorme pistolón que siempre lleva debajo de la gabardina. Al principio es incapaz de creer que el afable rubio de los pelos de punta sea el legendario Vash la estampida. Hace muy buena pareja con Wolfwood.

NICHOLAS D. WOLFWOOD

Nicholas creció en un orfanato. A la edad de siete años cogió su primer arma para matar a un hombre (se rumorea que se trataba del asesino de sus padres). Tras el trágico incidente, fue educado por Chapel the Evergreen, quien le enseñó a ser un pistolero. Actualmente trabaja como cura vagabundo, recaudando dinero que envía al orfanato donde pasó toda su infancia. Es el rival de Vash y está seriamente relacionado con el clan Gun Ho Guns. Está armado con una cruz de metro y medio que utiliza como arma ofensiva.

género, ése sería el Western. La serie posee todos los elementos característicos de las mejores películas del salvaje oeste: Pistolas (de las cuales Bightow se considera gran aficionado), tiroteos brillantemente coreografiados, escenarios desérticos, protagonistas con temple serio pero corazón de oro (a lo que habría que añadir buen humor y risa fácil en el caso de nuestro héroe), y secundarios sacados de cualquier película de John Wayne.
Pero va más allá. *Trigun* está basado en un hipotético futuro, lo que le sirve al autor para diseñar armamento futurista, utilizar naves espaciales, tecnología y diseños mecánicos por un tubo. De hecho, la acción está situada en un lejano planeta completamente desértico donde la pobreza y los matones aumentan cada día y los recursos naturales están prácticamente agotados.
A todo eso hay que añadirle los constantes golpes de humor, altas dosis de relaciones interpersonales y tensiones amorosas de las que tanto nos gustan

La serie de televisión consta de 26 capítulos de media hora corta de duración en los que a través de breves historias con las andanzas de Vash y compañía por todo el mundo se entreteje una compleja trama que desemboca en un final que se presenta apoteósico. Además cuenta el anime con numerosos y sorprendentes giros de tuerca en los acontecimientos que os dejarán a todos con la boca abierta.
El diseño de personajes corre a cargo de Takahiro Yoshimatsu (*Slayers, Jubei-Chan...),* que en esta ocasión realiza un trabajo muy fiel al original realzando los diseños originales, destacando especialmente el personaje de Vash, más estilizado y amenazador aun que el del manga. A este respecto, el mismo Yoshimatsu comentaba en un reciente chat "es fácil para mí dibujar personajes basados en lo mangas de otros autores. Expando la imagen de los personajes originales y después las pulo".
La animación cumple sin llegar a sorprender. Manteniendo un

SE BUSCAN

MILLION KNIVES

¿Qué sería de los héroes sin los villanos? El de esta historia es Million Knives, la némesis por excelencia de nuestro héroe, con el que está íntimamente relacionado (y no digo más, que no quiero reventar la sorpresa). Knives quiere destruir toda la humanidad para salvar la flora y los recursos naturales perdidos.

LEGATO BLUESUMMER

**Es la mano derecha de Knives.
Aunque es humano, Legato parece tener gran cantidad de poderes extraños. Es telépata, puede controlar a los demás y mover objetos con la mente.
Como dulce contrapunto, decir que le encantan los caramelos y los helados... ¿Curioso? ¿no?**

nivel medio sin importantes altibajos durante los 26 episodios, lo cierto es que se echa de menos un mayor despliegue técnico para la realización de algunas escenas que acaban perdiendo en espectacularidad. Esto sería perdonable si no tuviéramos en cuenta el detalle de que la máxima responsable de la animación en esta ocasión es Mad House, productora que ya ha demostrado en numerosísimas ocasiones ser capaz de lo mejor, como en el caso de *X* o *Sakura*, ambas obras de arte de la animación.

Y lo mismo se puede decir en lo relativo al apartado musical, que no aprovecha el potencial que el ambiente y desarrollo de la serie permiten. Melodías de acompañamiento donde predomina la guitarra eléctrica y algún tema vocal componen una banda sonora que no pasará a la historia.

Las balas sobre el papel

Ahora le toca el turno al manga de Yasuhiro Nightow. *Trigun* debutó en el Shonen Captain (de la editorial Tokuma Shoten) en Marzo de 1995 y continuó hasta febrero de 1997 coincidiendo con el cierre de la revista. Estas historias fueron recopiladas en 3 tomos, dos de los cuales fueron los que publicó Norma allá cuando esta editorial aún publicaba mangas de forma regular.

Para los más despistadillos que quieran hacerse con la edición japonesa de este manga os diré que posteriormente la revista Young King Comics (de la editorial Shonen Gaousha) re-editó en Japón estos tres tomos en dos volúmenes. Las únicas diferencias entre ambas ediciones son las portadas y las editoriales escritas por el creador.

Con el nombre de *Trigun Saishuu Kanseikei (La edición final y definitiva de Trigun)* sale en 1998 un tomo especial destinado a promocionar el anime de *Trigun* y que cuenta el final de la serie publicada en el Shonen Captain. Este tomo se encuentra agotadísimo hoy en día, así que mejor que no lo busquéis demasiado.

Tras el cierre del Shonen Captain Yasuhiro Nightow le añadió la palabra "Maximum" al título y continuó dibujando las aventuras de Vash y compañía en la revista Young King Ours (revista mensual, también de Shonen Gaousha), de las que ya hay recopiladas 5 tomitos (el último de los cuales apareció el pasado 1 de Abril). Nadie mejor que el autor para explicar el intervalo entre una parte y otra del cómic: " Cuando Your King Ours me invitó a hacer algún trabajo nuevo, ellos esperaban un nuevo título, pero yo no me sentía a gusto dejando *Trigun* inconclusa, así que les pregunté si me dejarían terminarla. Justo en ese momento, la aparición de la serie de televisión era inminente y eso ayudó. La primera parte de la serie, la que editó Tokuma Shoten, se paró con el ataque de Dominique y a partir de ahí salté hasta el principio de "Maximum". Dibujé después la historia que hay entre una parte y otra cuando pude". Aunque se deja ver una notable mejoría en la segunda parte del manga, claramente influenciada por la serie de televisión, lo cierto es que los primeros tomos de *Trigun* son bastante sosos. Una precipitada puesta en escena de los personajes y una constante sensación de no saber qué está pasando y por qué, unido a un dibujo bastante tosco y algo confuso en ocasiones, no hacen demasiado recomendable la compra de la edición española del manga. Si además pensamos en los precios populares de la editorial y la pestilencia del "papel" al que nos tienen acostumbrados (valga en su favor que en este aspecto están mejorando poco a poco), mejor que no le hagáis mucho caso a esos siete números, a menos que seáis de los que gustan de tener las series completas, o que sintáis curiosidad.

Por otro lado, aunque la versión animada de *Trigun* ya terminó, el manga todavía se está serializando en Japón y es cada vez más famoso en todo el mundo (¿habéis visto la excelente figura de Vash la Estampida que realizó Todd McFarlane Toys?). La conclusión es algo que ya está en mente del mangaka: "En unos meses introduciré un personaje que guiará los acontecimientos hasta la parte final de la historia. Ya tengo más o menos decidido cuál será el final. Sin embargo, las historias toman vida por sí mismas, así que no puedo decir por seguridad cuántas cosas de las que tengo planeadas acabarán viendo la luz".

Esperemos que el éxito del anime permita la publicación en nuestro país de *Trigun Maximum*, cuyo interés aumenta número a número.

LO MEJOR

La ambientación y Vash, nuestro protagonista; es el más chulo del mundo y encima te hace reir.

LO PEOR

Los primeros números del manga, y que el diseño de las chicas no sea muy sensual que digamos.

TRIGUN VIDEO

SELECTA VISIÓN/VÍA DIGITAL
PRODUCTORA: Mad House
AUTOR: Yasuhiro Nightow

26 EPISODIOS DE 24 MIN. APROX.

II SALÓN MANGA JEREZ 2001

Una nueva esperanza

Texto por Miguel Michán [EM3] | finalboss@ono.com

TAL Y COMO ANUNCIAMOS EN ANTERIORES NÚMEROS, EL PASADO 30 DE MARZO TUVO LUGAR LA APERTURA DE LA SEGUNDA EDICIÓN DEL SALÓN DEL MANGA DE JEREZ, ORGANIZADO POR LA ASOCIACIÓN OTAKU SHIN EN EL PALACIO DE EXPOSICIONES Y CONGRESOS DE JEREZ DE LA FRONTERA (IFECA).

Y nosotros, ni cortos ni perezosos, movimos para allá nuestro equipo casi al completo, con la intención de pasar unos días de juerg... estooo... de duro e intenso trabajo para poder ofreceros este reportaje.

El año pasado contaron con unos 9.000 visitantes, y en el presente, según datos oficiales, con cerca de 14.000. Como suele ser costumbre, el viernes y el domingo fueron días de paz y reposo, quedando el sábado como día oficial de los empujones y pisotones. Hicimos las compras de rigor, soltamos nuestros gallos en el karaoke y nos pusimos ciegos en la marcha nocturna (en contra de nuestra voluntad, claro).

actividades

Pues las de siempre aderezadas con otras no tan típicas. Mesas redondas, karaoke, proyecciones, exhibiciones, quiz, cosplay... Todo muy bien y muy bonito, y es que este año sólo puedo achacarle dos cosas: la falta de micros en las mesas redondas y el desaprovechamiento de los invitados (coñe, si lo que hicimos lo hicimos porque nos empecinamos nosotros que sin o vamos y nos vamos sin montar nada de cara al público). Yo me quedé con ganas de más mesas redondas y no os imagináis la cara del pobre *Lázaro*, con lo que le gusta a él una tarima y en la de este salón apenas si estuvo unos minutos. Coscorrón a otaku-shin para que el próximo año nos esclavicéis un poco (joder, así dicho parezco masoca).

Por cierto, lo que nos montamos fue la mesa redonda Minami vs. Shirase (con nosotros dos defendiendo nuestras respectivas revistas y Ángel [Ikari] de i·m·p·a·r·c·i·a·l moderador), que contó con gran aceptación por parte de los asistentes, y aunque al final no quedó muy claro qué revista es mejor, sirvió para aclarar muchas dudas acerca de su realización.

Pero sigamos con el resto de actividades. Y qué mejor forma de hacerlo que con una tan amplia y didáctica como son los talleres (de manga –dibujo-, go –milenario juego de mesa-, maquetas –montaje y pintado-,

[1] ¡Malditos carteristas! [2] Yashin aprovechaba sus último días de soltero para ligar con un "lindo y adorable muchachito". [3] Gran parte del equipo creativo de Shirase, al fin reunidos bajo un mismo techo. Que bonito.

[4] Foto robada desde otro ángulo donde se puede ver a EM3 en "mala postura" (NdEM3: No es lo que parece). [5] Ligar no sabemos si ligará, pero de buitrear se harta. ¡Lázaro! ¡Como te vea Yashin...!

[6] La peña se volcó mucho en el concurso de cosplay.
[7] Nuestra Misato Algecireña junto con una Asuka malagueña.
[8] No coment.
[9] Las ganadoras del karaoke de la pasada edición.
[10] Y el number one del cosplay de este año. De Algeciras, como no. ^_^

juegos de rol, shodo –caligrafía-, origami –papiroflexia-, e idioma japonés). A los que completaban exposiciones y exhibiciones de ikebana –arreglo florar-, shodo –caligrafía-, y artes marciales.
En cuanto a proyecciones se refiere, éstas se realizaron en dos salas muy bien acondicionadas, siendo una de ellas de cine, como lo oís (sí, vale listillo, era una frase hecha, ya sé que eso lo estás leyendo). Los títulos que se pudieron ver fueron muchos y muy cómodamente puesto que gran parte de los mismos estaban subtitulados en nuestro idioma. Este es el caso de las películas de *Slayers, Utena* y *X,* las OVAs inéditas de *Ranma ½, y Idol Project, DiGiCharat, Gundam Wing, Jin-Roh, Love Hina, FLCL*... Una gozada vamos. Lástima que nosotros estuviésemos ocupados en otros menesteres que si no... Bastante menos interesante para el que suscribe, pero no por ello falto de importancia para los demás, era el torneo *Pokémon*, en donde los chavales jugaron sus mejores cartas.
Para ir terminando ya, citar las actividades que nos restan: la zona de ordenadores con conexión a Internet, y la de videojuegos con Playstations. Ambas bastante concurridas, aunque menos apetitosas que el bar donde servían auténtica comida japonesa a buen precio.

Si bebes no conduzcas

Si hay algo que merece ser destacado en cuanto a divertimento se refiere, es la Discotaku que tuvo lugar el sábado por la noche. En ella, pudimos disfrutar de algunas de las canciones más cañeras del panorama animero mientras nos tomábamos unos copazos. Sin embargo, lo que verdaderamente hizo de aquello algo impagable fue el poder ver las primeras experiencias de más de uno en cuanto a baile, bebida (ejem, ejem, Ikari), y relaciones nocturnas en general se refiere.

Esos cabezazos contra las paredes, esos espaldarazos contra el suelo, esos viles intentos de ligoteo... sencillamente fabuloso.

Definitivamente, este salón se está imponiendo por mérito propio como uno de los más destacables de nuestra geografía. ¿Barcelona? Quién quiere asistir a ese mercadillo teniendo alternativas como ésta.

PD: Como mi propio quiz personal... Cinco puntos a quien me diga de qué importante película (vital diría yo) procede el subtítulo de este artículo.

Te mueves o caducas

No, no intento venderos un coche con esta estúpida frase. Tan sólo advertiros de algo que no sería necesario si todo el mundo cumpliese con lo que se espera de él: por vuestro padre, mirad la fecha de caducidad de las cosas que tomáis siempre que podáis. ¿Por qué? Pues porque estábamos nosotros tan tranquilos en el bar de nuestro hotel tomándonos un zumo de biofrutas (de estos que llevan zumo y leche mezclada) cuando, de repente, nos damos cuenta que llevaban ¡TRES MESES CADUCADOS! ¡No uno ni dos! ¡No! ¡TRES!
¿Y a que no sabéis lo que nos dijo el camarero cuando lo llamamos repugnados (joder, tenía hasta grumos)? Pues que lo moviésemos... que esos zumos había que moverlos antes de tomarlos. Tomarnos el pelo es lo que quería el tío porque los tres meses nos se los quitaba nadie por mucho que los moviésemos. -_-U

Quien es quien en la industria del Anime III

Texto por Scott Frazier | scott@x.age.ne.jp
Traducción por Oriol Rosales [Uri] | org@tinet.org

EL FINAL DE ESTA SERIE DE REPORTAJES SOBRE LOS CARGOS DEL STAFF EN UNA PRODUCCIÓN DE ANIME SE APROXIMA A SU FIN. SIN EMBARGO, AÚN NOS QUEDA ALGUNA QUE OTRA SORPRESA EN LA MANGA. Y ES QUE... ¿SABÍAIS TODO ESTO QUE ESTAMOS CONTANDO? PUES VENGA, A ENTERARSE.

Director de cámara

SATSUE KANTOKU

Estos tíos filman todos los cels, fondos y otros elementos, de fotograma en fotograma. Viven en la oscuridad y escuchan música extravagante. Después de una sesión particularmente intensiva, deben descomprimirse. Les iluminamos con luz artificial, aumentando la intensidad cada pocas horas, para evitar el que se evaporen o se derritan si salen andando tranquilamente bajo la luz del sol. Filmar una película entera en una semana (¡eso es algo que se ha hecho!) es muy parecido al film Abyss: la gente poco a poco sufren el Síndrome Nervioso de las Altas Presiones, aparecen aliens flotando alrededor (trabajadores de producción), demencia, y tíos sudorosos con demasiado poder en sus manos (los directores) que no pueden escapar de ahí por mucho que en mitad de la locura intenten salir por patas.

El trabajo de cámara es una de las partes más importantes de la animación japonesa. La gran mayoría de las producciones japonesas usan muchos menos cels que las producciones americanas, así que compensan esa falta de fluidez y dinamismo con movimiento de cámara y varios tipos de efectos. Los efectos de iluminación pueden llegar a ser espectaculares, y algunos cameramen poseen un talento impresionante (una vez conocí a un director de cámara que era capaz de ir a comprar bolsas y bolsas de caramelos envueltos en celofán de colores para crear sus filtros especiales).

Edición

HENSHUU

Es lo mismo que en la producción de series y películas de imagen real. (Este término no tiene nada que ver con un par de palabras de pronunciación similar que no paran de sonar en las producciones de anime: henshin (transformación) y hentai (pervertido)).

Director y productor musical

ONGAKU KANTOKU y ONGAKU PRODUCER

Muy parecido a sus homónimos en la gran pantalla, el director musical y el productor son quienes controlan y dirigen la música. El productor musical pertenece normalmente a una compañía discográfica que patrocina la animación. El productor musical es a menudo quien elige los temas y a los intérpretes, e incluso escoge a los actores de doblaje. El director musical se asegura de que la música encaje con lo que los productores jefe y el director quieran. A veces se encarga, además, de componer las canciones e incluso de interpretar algunas de ellas.

Producción musical

ONGAKU SEISAKU

Se trata de la persona, grupo, o estudio encargado de la composición de la música, la preparación de la grabación y en general del trabajo sucio.

La música que suena de fondo en el anime normalmente se llama BGM, o background music. Muchas veces no tiene nada que ver con las canciones y se graba por separado.

Producción de grabación

ROKUON SEISAKU

Es algo más que asegurarse de que los cabezales de las cintas estén limpios. Esta gente son los responsables de la dirección de cualquier detalle relacionado con el sonido durante la producción del anime y implica una barbaridad de trabajo. Ellos controlan los clips y a menudo escogen o se encargan de grabar ellos mismos todos los efectos de sonido.

Estudio de grabación

ROKUON SUTAJIO

Este es el lugar donde guardan las impresionantemente complicadas mesas de mezclas con los encargados de grabación encadenados a ellas. A veces la música, los efectos de sonido y las voces se graban por separado y a posteriori se mezclan en el estudio; pero en la mayoría de casos, los efectos y las voces se graban a la vez para facilitar las cosas.

Muchos estudios de grabación tienen una enorme cabina insonorizada que es donde trabajan los actores de doblaje, una pequeña sala de control donde tienen esas inmensamente crípticas mesas de mezclas, y en medio, un diminuto espacio donde los directores de sientan y llenan con humo de tabaco durante 12 horas al día.

Esta señorita no tiene nada que ver pero seguro que más de uno se ha parado en esta sección por ella.

Efectos de sonido

KOUKA

La persona o el estudio que colecciona, escoge y edita los efectos de sonido. Esta persona selecciona aquellos que él o ella piensa que encajan mejor y se los presenta al director en el estudio de grabación (mediante una de esas fantásticamente complicadas mesas de mezclas), entonces el director elige de entre ellos los que más le gustan. Algunos directores simplemente se ponen cómodos y pasan de todo, salvo que algo suene tremendamente mal. Este proceso se llama doblaje y normalmente nos referimos a él como DB (del inglés 'dubbing').
El doblaje puede llevar mucho tiempo. Una OVA de 30 minutos con un director razonable, un buen director musical y una encargado de sonido decente puede tardar 6 horas. Si las cosas no van bien, la cosa se puede alargar hasta un día entero. Las películas suelen tardar algo más debido a que tienen unas bandas sonoras bastante más complejas.

Ingeniero

CHOUSEI

El Ingeniero de sonido es quien se encarga de la parte técnica del sonido. Los ingenieros son la gente (o grupo) responsable de comprobar que la grabación se lleva a cabo satisfactoriamente. Son quienes saben para qué sirven esos palitos multicoloreados o estas impresionantemente complicadas mesas de mezclas.

Cuando se menciona a la banda sonora en los créditos, normalmente aparece lo siguiente:
Composición (Sakkyoku)
Arreglos (Henkyoku)
Letra (Sakushi)
Voces (Uta)
Casting (Kyasuto)

Y los dos tipos de grabación del sonido son:
After Recording (Afureko)
Pre-scoring (Puresuko)

La inmensa mayoría de la animación japonesa se dobla en afureko, con las voces grabadas después de llevar a cabo la animación. Los actores de doblaje ven el anime en una enorme pantalla de proyección y dicen sus frases a medida que transcurre la acción. La inmensa mayoría de la animación occidental se hace pre-scored. Los actores graban los diálogos y los animadores animan los personajes de acuerdo con dicha grabación. Esa es la única manera de conseguir el "lip-synch" (hacer que la boca se mueva a tiempo y con la forma de acuerdo con el sonido de la voz), algo que no importa para nada a los japoneses (de nuevo un reproche por mi parte: ¿Por qué la animación Estadounidense se gasta tanto dinero en las series de TV para conseguir el lip-synch cuando los personajes y la acción están tan terriblemente dibujados?).
No hay una "mejor" manera de llevar a cabo la grabación de la voz. Depende de los actores de doblaje y la gente de producción. Un buen grupo de trabajo obtendrá buenos resultados con cualquiera de ambos métodos (personalmente prefiero el afureko para las voces, porque así es como he trabajado siempre, con lo que me encuentro más cómodo con él).

Actor de doblaje

SEIYUU

Los actores de doblaje (soy de la opinión de Sidney Lumet, que aquellos que actúan deberían ser llamados actores sin importar su género, y que actriz puede ser un término muy condescendiente) a menudo no se eligen hasta la mitad de la producción más o menos. Sin embargo algunas series, normalmente las patrocinadas por compañías de discos, ya tienen a los actores seleccionados antes que los storyboards. Los actores que se encargan de las voces secundarias o de reparto son escogidos por una compañía de casting de doblaje. Desgraciadamente, en los últimos años ha venido una oleada de actores de doblaje novatos, destalentados, y de baja calidad a resultas del boom de los actores de doblaje de los últimos años. Puede que lo hagan bien en un karaoke pero son terriblemente malos en un estudio y necesitan docenas de tomas para sacar una escena adelante. He llegado a ver cómo se doblaba el tiempo de grabación por culpa de un mal doblaje. ¡Y que conste que el tiempo de estudio no es barato precisamente!
El boom de los actores de doblaje empezó básicamente a raíz de que los patrocinadores de las series quisieron aumentar sus ingresos (un objetivo loable). Mostrar al público los actores de doblaje – especialmente si son chicas y están de buen ver – hace que se vendan muchas más bandas sonoras y cintas de vídeo. Teniendo en cuenta que los directores y demás miembros del staff creativo a menudo son reacios a aparecer en público, los actores de doblaje son los más adecuados para llenar ese enorme vacío en el terreno de las relaciones públicas.
Además toda la locura en torno a las "idols" estaba en pleno apogeo por entonces, así que todo el mundo se abalanzó sobre el mercado para sacar tajada. Con lo que pronto empezaron a aparecer "escuelas de doblaje" inundando el gremio de gente que sólo sabe doblar con una bolsa de papel en la boca. Algunos directores intentan a toda costa usar siempre a gente nueva en sus proyectos porque no quieren que la audiencia tenga una imagen preconcebida del personaje, a partir de sus caracterizaciones anteriores. Hay mucho talento ahí afuera, pero la gran mayoría de esa gente se encuentra más en la televisión y el teatro que en el mundo de la música (y estoy muy de acuerdo con esos directores).

COMPILER

Estas chicas son unas guerreras

Texto por Juan C. Nogueras [Noguiraki] | noguiraki@lettera.net

KIA ASAMIYA ES UNO DE LOS DIBUJANTES DE MANGA MÁS FAMOSOS Y RECONOCIDOS DENTRO Y FUERA DE JAPÓN. EN ESPAÑA, PERTENECE A ESE GRUPO DE AUTORES COMO RUMIKO TAKAHASHI DEL QUE SE ACABA PUBLICANDO MÁS O MENOS LA PRÁCTICA TOTALIDAD DE SUS OBRAS, QUEDANDO NORMALMENTE INCONCLUSAS DEBIDO A LAS SIEMPRE IMPLACABLES CIFRAS DE VENTAS. LO ÚLTIMO QUE HA LLEGADO A NUESTRO PAÍS DE ESTE AUTOR SE TRATA DE LA ADAPTACIÓN AL ANIME DE UNO DE SUS MANGAS MÁS FAMOSOS: *COMPILER*, CORTESÍA DEL ÚLTIMAMENTE IMPARABLE CANAL LOCOMOTION DE VÍA DIGITAL.

Compiler es, sin lugar a dudas, el manga más delirante de Kia Asamiya. Aunque el humor siempre suele estar presente en pequeñas dosis en el resto de sus obras, aquí el autor se desmelena y da rienda suelta a su humor absurdo y plagado de chistes malos y Super Deformeds, no faltando por el camino una amplia gama de personajes desquiciados y destrucción a mansalva. Fue publicado originalmente en Japón entre 1990 y 1992 en las páginas de la prestigiosa revista Afternoon de la editorial japonesa Kodansha, siendo posteriormente recopilada en 3 voluminosos tomos. Aquí en España comenzó a publicarse en 1995 en la Shonen Mangazine, aquel fallido intento de crear una revista de mangas que se asemejara en lo máximo posible a las editadas en Japón. Cancelada la revista, el manga logró publicarse finalmente en su integridad y desde el principio en 1997 en 7 volúmenes de Biblioteca Manga. Pero ahí quedó la cosa, ya que de *Compiler* existe una continuación titulada *Assembler OX*, publicada también por Afternoon entre 1993 y 1995 y que consta de 4 tomos, de la que jamás nadie, ni público ni editores, se ha mostrado muy interesado en ver editada aquí. De todas formas, si se desea disfrutar plenamente de las OVAs de *Compiler* es recomendable hacerse con la parte publicada por Planeta, ya que los productores del anime decidieron ser un poco originales y en lugar de realizar la típica adaptación fiel del manga hicieron una continuación allá donde éste terminaba muy abruptamente, todo hay que decirlo. No es que vayamos a perdernos en medio de una compleja trama argumental retomada del manga, sino que en la mayoría de ocasiones el humor o las situaciones se fundamentan en que ya conoces la historia y la psicología de los personajes y por qué actúan como lo hacen. Hagamos, pues, un pequeño resumen para los recién llegados. Nuestras protagonistas son dos extraterrestres llamadas Compiler, de carácter salvaje, y Assembler, más dulce, que han llegado a la Tierra por orden del Consejo de la Dimensión Electrónica (Denjigen) a la que pertenecen para proceder a su conquista. Las reglas de esta especie de competición entre las dos chicas exigen tomar a un respectivo aliado del planeta a conquistar, siendo los elegidos los hermanos Igarashi, el mayor pero más irresponsable Nachi y el más joven y tímido Toshi. Pero este último resulta herido en la batalla, por lo que ambas se ven obligadas a declarar nulo el juego y pararlo, quedándose a vivir en la Tierra como exiliadas en casa de los hermanos, cuyos padres están separados y viven aparte. Para colmo, Assembler se enamora perdidamente de Toshi, el cual tiene una novia no oficial, una pija repelente llamada Megumi Tendôji. Por su parte, el Consejo de su planeta, harto de la situación, decide eliminarlas enviando sin mucho éxito a agentes como Byass y Directory. Pero no todos serán enemigos, Compiler también contará con una aliada en Interpreter, otra chica de su raza. Ya hacia el final, aparece una Compiler Blanca, descubriéndose que la que hasta ahora conocíamos es en realidad una suplantadora. Tras un duelo decidido en un reñido partido de baseball, ambas quedaban fusionadas en una sola.

La segunda parte que antes mencionaba, *Assembler OX*, tiene un fondo más romántico y se centra, como es evidente, en el personaje del mismo nombre y su relación de amor con Toshi. Hablando ya de las OVAs emitidas por Locomotion, las cuales constan de dos partes de media hora más una tercera de 50 minutos llamada *Compiler Festa*, toca señalar obligadamente que están realizadas por Kodansha Video, King Records y Movic, apareciendo las dos primeras a principios de 1994 y la otra un año más tarde (existe además, anteriormente a ellas, otra OVA con videoclips, así como CDs de música con el nombre de las protagonistas femeninas (*Compiler, Assembler* e *Interpreter*), y algunos CD-Dramas basados en *Assembler OX*). Como

Edición del manga de Planeta-deAgostini.

hemos dicho, el anime cuenta capítulos originales distintos a los del manga, pero lo hace con un tono algo distinto, más serio. Es cierto que la destrucción de edificios sin sentido y el humor están presentes, pero estos elementos sólo son predominantes en el primer capítulo, cuando Byass y Directory (ahora transformados en mujeres) se enfrentan de nuevo a Compiler, y aun así el resultado dista mucho de acercarse al original. El segundo capítulo, mucho más relajado, ahonda en la relación entre Compiler y Nachi, que si bien se intuía en el manga, no se llegaba a tratar. Aquí queda claro que ella está enamorada de él. Por fin, el último capítulo comienza aparentemente como un episodio más de humor, pero después la historia va adquiriendo tintes más dramáticos cuando Compiler y Assembler se ven obligadas a volver a su mundo en un plazo de dos días (sin que sean tomadas represalias a su vuelta), si no quieren que la Tierra sea destruida. Además, aparece otra Compiler blanca (o al menos eso da a entender la traducción, no parece que sea la del final del manga) dispuesta a aniquilar a las desertoras. Otro aspecto en el que este anime se diferencia de la versión impresa es en la personalidad de los personajes. Compiler es menos fogosa y mucho más melancólica; Nachi, no deja de ser aquí un playboy de pacotilla, mientras que en el manga era verdaderamente un tipo estrafalario y paranoico, que no se tomaba nada en serio y estaba siempre dispuesto a todo con tal de pasarlo bien; a Assembler la llegan a retratar tan dulce y bobalicona que empalaga; mientras que Toshi sigue en sus trece. Otros personajes como Interpreter no llegan a tener suficiente peso en la historia como para hablar de cambios en ellos. En cuanto a la narrativa de las OVAs, es menos caótica que la del manga, en el cual algunas páginas eran bastante difíciles de seguir. La animación no pasa de ser decente en los dos primeros capítulos, mejorando notablemente en el tercero, que gana además en el apartado de diseño de personajes, mucho más fiel al de Kia Asamiya.

"En la mayoría de ocasiones el humor se fundamenta en que ya conoces la historia"

Lo más destacable de la adaptación llevada a cabo por Locomotion es que se trata de un anime subtitulado, lo cual contentará sin duda a aquellos a los que los doblajes sudamericanos se les acaban atragantando, y además en un castellano muy neutro, sin localismos de ningún tipo (aunque hay que reconocer que sus doblajes, salvo el acento, suelen seguir esa misma pauta). La traducción es buena aunque en ocasiones alguna frase suene algo forzada (y "o-nii-san" (hermano mayor) queda horriblemente traducido como "amigo"). Algunos nombres quedan también alterados a como los conocíamos aquí por culpa de las diversas posibilidades fonéticas del japonés (Nati por Nachi, Interprita por Interpreter o Lutin por Ruchin son algunos ejemplos) pero esto no deja de ser un detalle menor. Lo que sí debería cambiar Locomotion es su programa de subtitulado. Cualquier editor de fansub es capaz de conseguir hoy un acabado más decente.

LO MEJOR

Que el anime tenga algo nuevo que ofrecer respecto a su versión manga.

LO PEOR

Son unas OVAs bastante normalitas, por lo que si no has leído el manga, te pueden dejar bastante indiferente.

COMPILER TV

LOCOMOTION - VIA DIGITAL
VERSIÓN SUBTITULADA
MÚLTIPLES PASES
CON CORTES PUBLICITARIOS

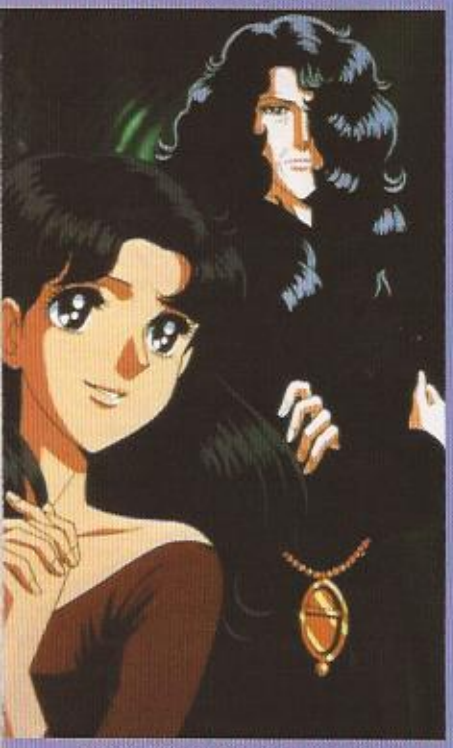
3 OVAS DE 35 MIN. APROX.

© Kia Asamiya/Kodansha Ltd./King Record/Movic

La Máscara de Hielo
GARASU NO KAMEN

Texto por Lorena Pérez [TSUKI] | tsuki@ono.com

EL PASADO MES DE ABRIL PUDIMOS VER EN EL CANAL SUPER 3 DE VÍA DIGITAL LAS TRES OVAS DE 1998 DE *GARASU NO KAMEN* (*LA MÁSCARA DE HIELO* EN NUESTRO PAÍS): "CAMINO A LA FAMA", "EL ESFUERZO DE MAYA", Y "EL PRECIO DE LA FAMA".



Maya Kitajima es una chica de trece años que siente una gran pasión por la interpretación. El sueño de su vida es poder convertirse en actriz, y en sus horas libres ayuda a su madre a repartir comida a domicilio en un restaurante chino de Yokohama. Durante uno de estos repartos conoce a Chigusa Tsukikage, una misteriosa dama con el rostro desfigurado que, aunque Maya no lo sabe, fue antaño una gran estrella que ve en ella a una digna sucesora. Días más tarde, Maya asiste a una representación de teatro de la obra "La Dama de la Rosa Blanca" y queda impresionada al ver actuar a Utako Himekawa, la actriz protagonista. Esta fascinación le lleva a pedir a su madre, Haru, que le deje ir a clases de teatro, donde encontrará a Ayumi, la que será su gran rival. Ésta es hija de Utako, y luchará contra Maya por hacerse con el papel de Kurenai Tennyo, una famosísima obra de teatro creada por Chigusa. El problema no sería tal si la decisión sólo dependiera de su mentora, pero la empresa Producciones Daito quiere a una gran estrella para el papel, y utilizará las más sucias tácticas para lograrlo.

Menuda historia

La Máscara de Hielo se basa en un anime de 23 episodios que se estrenó con gran éxito en Japón a partir de un manga del mismo título creado por Suzue Miuchi, con más de 40 volúmenes recopilados. Este último es una de las obras shojo más aclamadas de la historia, viniendo publicándose desde hace dos décadas en la revista Hana to Yume y habiendo vendido cerca de cincuenta millones de copias. Miuchi es una renombrada artista shojo que con 51 años a sus espaldas aún sigue al pie del cañón. Algunos de sus otros trabajos de más éxito son *Akai Megami* (*La Diosa Roja*) y *Moeru Niji* (*El Resplandeciente Arco Iris*), que aparecieron en 1970 y colocaron a su autora en el punto de mira del público, denotando una gran capacidad de innovación.

Acerca del título

La traducción del título original vendría a ser algo así como *La Máscara de Cristal*, y no *La Máscara de Hielo*, pero podemos darnos con un canto en los dientes ya que tras haber investigado por ahí hemos descubierto que en otros países se refieren a ella como *El Gran Sueño de Maya* (Italia, donde Tele5 también emitió el anime) o *La Pasión por el Teatro de Laura* (Francia).
Por cierto, el título original es una frase mencionada por los personajes de la serie para referirse a modo de metáfora a la delicadeza y fragilidad natural de la actuación de los intérpretes en el escenario, con la que ocultan sus verdaderos rostros.

LO MEJOR

Tanto la animación como la historia están realmente bien.

LO PEOR

Que difícilmente podamos llegar a disfrutar también de la serie y el manga.

LA MASCARA DE HIELO TV

VÍA DIGITAL - SUPER 3
ESTRENADA DEL 13 AL 15 DE ABRIL A LAS 15:50 - MÚLTIPLES PASES SIN CORTES PUBLICITARIOS

AUTORA: Suzue Miuchi
DIRECTOR: Tsuneo Kobayashi
MÚSICA: Tamiya Terashima

3 OVAS DE 45 MIN. APROX.

© Suzue Miuchi/TV Asahi/Dentsu Inc/Office Two-Ono

Yu-Gi-Oh!

Abrid Paso, aquí llega el Rey de los Juegos

Texto por Alberto Aldarabí [Tenchi] | tenchan@teleline.es

SEGURO QUE ALGUNA VEZ HABRÉIS VISTO IMÁGENES DE UN CHICO VESTIDO CON EL TÍPICO UNIFORME OSCURO DE INSTITUTO, PEINADO EN FORMA DE ESTRELLA AL ESTILO SON GOKU Y MECHAS RUBIAS INCORPORADAS. PUES BIEN, ES MUY POSIBLE QUE PRONTO PODAMOS DISFRUTAR EN NUESTRAS PANTALLAS DE ESTA SERIE DE GRAN ÉXITO, YA QUE 4KIDS ACABA DE ADQUIRIR LOS DERECHOS PARA SU DIFUSIÓN MUNDIAL, EXCEPTUANDO ASIA. ¿ESTAMOS A LAS PUERTAS DE UN NUEVO FENÓMENO *POKÉMON*? MIENTRAS ESPERAMOS A QUE LLEGUEN NUEVAS NOTICIAS, AQUÍ TENÉIS UN PEQUEÑO AVANCE QUE PRONTO AMPLIAREMOS.

COMIENZA EL JUEGO

Nuestro protagonista, Yugi Mutou, es un tímido estudiante, bajito y apocado, con pocos amigos a pesar de su gran corazón. La gran pasión de Yugi son los juegos de cualquier clase, tanto puzzles y cartas como de rol, tablero o vídeo. Un día su abuelo, con el que vive, le entrega un curioso artefacto, el Puzzle del Milenio, que parece proceder del antiguo Egipto. Cuando Yugi consigue resolverlo, se desata un inmenso poder que lo transformará en Dark Yugi, el Rey de los Juegos (en japonés, yuugi-oo, de ahí el nombre). Su alter ego es todo lo contrario a él: atrevido, lanzado, desafiante y muy poderoso. Se erige en defensor de los débiles y pronto surgirán enemigos para retarlo, como Seto Kaiba, un joven millonario campeón de los juegos de cartas; o el enigmático Shadi, que también posee otro de los artefactos del Milenio. Al lado de Yugi se encuentran sus compañeros, Honda y Jounouchi, el pendenciero del instituto, quienes, a pesar de empezar metiéndose siempre con el pobre Yugi, acabarán siendo amigos por su buen carácter. También está Anzu, una chica guapísima y encantadora, pero algo inmadura, que se enamorará perdidamente de Dark Yugi, mientras que considera al Yugi "normal" como un hermanito pequeño.

A partir de aquí comienzan las aventuras, aparecen nuevos personajes y se suceden las peleas, que siempre consisten en algún tipo de juego... con fatales consecuencias para el perdedor. El manga original, obra de Kazuki Takahashi y publicado en Shonen Jump semanal desde 1996, consta de 21 volúmenes hasta la fecha, de los cuales 10 ya han aparecido en Francia. El paso a la animación llegó en abril de 1998 con una serie de 27 episodios producida por Toei Animation, más otros 27 de la segunda temporada, *Yu-Gi-Oh Duel Monsters*, emitida el año pasado por TV Tokyo. Aparte de una película para la gran pantalla, *Yu-Gi-Oh!* cuenta con toneladas de merchandise, así como diversos videojuegos para Playstation o Game Boy... no es de extrañar, teniendo en cuenta que todo el argumento gira en torno a los juegos. Mención aparte merecen las cartas tipo Magic basadas en la serie, que causan auténtico furor. La comparación inicial con *Pokémon*, la actual joya de la corona de 4Kids, no es gratuita. *Yu-Gi-Oh!* tiene todas las bazas (y nunca mejor dicho ^_^) para triunfar y convertirse en un rotundo éxito: un diseño muy atractivo, personajes divertidos y carismáticos, una historia ágil y entretenida, sin muchas complicaciones, grandes dosis de aventuras y humor... y sobre todo, viene acompañada de multitud de juegos, cartas, etc, que pueden multiplicar su popularidad, como ya hemos comprobado en otras series. Lo que es seguro es que, si tiene éxito en Estados Unidos, pronto la veremos por aquí. ¿Y cuándo será eso? Seguid comprando Shirase y lo sabréis antes que nadie.

© Kazuki Takahashi/Shueisha/Toei Animation/TV Tokyo/Bandai

Super Milk-Chan

CHIBIS EN ESTADO PURO

Texto por Luis Mª Martínez [Kai Doh Maru] | ferlosio@latinmail.com

EL CANAL LOCOMOTION COMENZÓ A EMITIR DESDE EL PASADO MES DE FEBRERO LA SERIE *SUPER MILK*, UNA "POCHOLADA" EN VERSIÓN ORIGINAL SUBTITULADA Y PRODUCIDA POR STUDIO PIERROT, SUPLEX Y FRAME GRAPHICS.

"Clavaíto" a mi profesor de Geometría, hay que ser feo...

En 1998 la Fuji TV presentó una serie a los aficionados llamada *Super Milk-Chan* que contaría con una extensión de 14 episodios con un éxito medianamente notable que condujo a la realización de una secuela de 12 episodios dos años más tarde, esta vez emitidos en WOWOW y con el nombre de *Oh! Super Milk-Chan*.
El artífice de esta serie tan "Boris" es Hideyuki Tanaka, fundador de la ya mencionada Frame Graphics y eminencia del diseño gráfico, famoso por su trabajo como diseñador para la marca Super Lovers.

¿Qué nos cuenta?

La estructura de los episodios es muy paralela, Milk es una niña babosa, bromista, comilona y aparentemente ordinaria, pero no es así. Nuestra protagonista vive con una "robot para todo" llamada Tetsuko y una especie de gusano con nariz roja y bigote que responde al nombre de Hanage, al cual tiene como mascota.
Cada cierto tiempo nuestra protagonista es llamada por teléfono por el presidente para encargarle una misión de urgencia que puede ser de lo más normal a lo más inverosímil. Tras esto, la babosa de la niña acude a ver al Doctor Eyepatch (un esqueleto que es un científico loco con un parche que muestra la bandera del Reino Unido) para que le aconseje y ayude a resolver tan estrafalarios encargos. Al final nuestra heroína resuelve el problema del modo menos lógico que uno se puede esperar.

"Un anime que posee un humor ácido y crítico sobre la sociedad actual"

¿Alguien dijo Teletubbies?

No amiguetes, esta serie no es para niños ni para encefalogramas planos. Posee un humor ácido y crítico sobre la sociedad actual sin llegar al ataque directo o personal. De este modo encontramos alusiones al alquiler de la vivienda, el divorcio y un largo etcétera desde puntos de vista de lo más variopinto, pues además de las aventuras de Milk, tenemos las vivencias de sus vecinos los insectos que son posiblemente los que aportan el tono más cómico ya que presentan problemas y circunstancias propias de los seres humanos, mientras que Milk y sus amigos no muestran actividades muy humanas que digamos.
Destacado de esta serie es el hecho de los continuos cameos con otras series del Studio Pierrot como *La Rosa de Versalles* o *Godzilla* y las parodias en el opening de otras como *Heidi* y *Mazinger Z*. En resumen, los productores se darían dos palmaditas en la espalda por la calidad del producto, su originalidad y por supuesto, por el balance de beneficios.

LO MEJOR

Las historias de cada episodio son del todo originales y totalmente distintas, cosa que se agradece.

LO PEOR

La corta duración de los episodios (apenas 10-15 minutos). Cuanto más dure más te ríes.

SUPER MILK-CHAN TV

VÍA DIGITAL - LOCOMOTION
ESTRENADA EN FEBRERO DE 2001
LUNES (22:00) Y DOMINGOS (22:30)
CON CORTES PUBLICITARIOS

DIRECTOR: Hideyuhi Tanaka/Takahiro Omori
DISEÑO: Hideyuki Tanaka/Takahiro Yoshimatsu
GUIÓN: Motoki Shina

26 EPISODIOS DE 10 MIN. APROX.

© Frame Graphics/Suplex/Genko/Fuji TV

Adventures of the Mini-Goddess

Cariño, he encogido a... ¡las diosas!

Texto por Antonio Ruiz [^_MASTeR^] | aruizchamizo@hotmail.com

HUMOR, AVENTURAS, MAGIA... ESTO ES LO QUE NOS OFRECE ¡OH! MI DIOSA, PUES IMAGINA QUE LO ENCOGEMOS Y LES PONEMOS UNAS GRANDES CABEZAS. ¿QUÉ NOS QUEDA?, PUES MÁS HUMOR, MÁS AVENTURAS Y MÁS MAGIA, ES DECIR, *ADVENTURES OF THE MINIGODDESS*.

Por fin, y después de un tiempo y de la mano del canal Locomotion nos llega una de las series que más nos hará reír. Sí, se trata de *Adventures of Minigoddes* (*Ah! Megamisama—Chicchaitte Coto Benri Dane*), esta es la última aventura de nuestras diosas preferidas, después, claro, de su último largometraje, que pudisteis ver comentado en el número 1 de Shirase. Esta serie ya fue emitida en Japón allá por el año 98 en el canal WoWoW dentro de un programa llamado Anime Complex. *Adventures of the Minigoddess* es una parodia de la popular serie de OVAs y manga Oh! My Goddes. Como muchos de vosotros sabréis, este anime está basado en las pequeñas historias que se podían encontrar al final de cada episodio en el manga original y que llevaban como nombre Mini Urd's Adventures, donde podíamos ver a Urd en todo tipo de situaciones absurdas y cómicas. Es por ello que al crear este anime, mantenga prácticamente todas las características de Mini Urd's Adventures, personajes en super deformed (¡¡sí, sí, personajes cabezones y pequeñitos!! ^_^ ¡Uhh! ¿a quién me suena?), historias autoconclusivas, y mención especial a la duración de cada episodio, en este caso de tan sólo siete minutos, aunque eso sí, son los siete minutos más amenos que te puedes echar a la cara.

LO MEJOR

El doblaje, la animación, el humor, las Diosas, en definitiva, todo.

LO PEOR

Al igual que con Milk-Chan, lo peor es la corta duración de cada episodio.

Sí, sí, pero, de qué trata

"Un día, tres diosas aparecieron delante de un estudiante universitario común. Usaron sus poderes mágicos para ayudar a las personas necesitadas. Entre sus habilidades está la de volverse pequeño, que es de lo que trata esta historia", con esta frase comienza la serie, que nos hace referencia a la serie de OVAs y al manga original.

En serie es la continuación de Oh! My Goddess!, y en esta nueva etapa nuestras diosas preferidas se han encogido. Esta vez, Belldandy, Urd y Skuld se embarcan ellas solitas en un sinfín de aventuras, que van desde la búsqueda de un tesoro u orbitar el espacio hasta la lucha con un monstruo radioactivo para defender la tierra (¡¡estas chicas se atreven con todo!! ^_^), pero eso sí, no irán solas, porque les acompaña una rata habladora (que por cierto, no es que sea gigante, ¡¡es que ellas han encogido!!), que junto con la ingeniosa Urd nos pondrán en las situaciones más divertidas y delirantes durante toda la serie. En definitiva, que no hay que perderse esta serie, si es que no lo has visto ya, y si no la has visto, pues no sé a qué estás esperando.

MINI-GODDESS ADV. TV

VÍA DIGITAL - LOCOMOTION
ESTRENADA EN FEBRERO DE 2001
LUNES (22:15) Y DOMINGOS (22:45)
CON CORTES PUBLICITARIOS

AUTOR: Kosuke Fujishima
DIRECTOR: Yasuhiro Matsumura/Hiroko Kazui
PRODUCTORA: OLM

48 EPISODIOS DE 7 MIN. APROX.

© Kosuke Fujishima/Kodansha Ltd./Pony Canyon Inc

CHANGE UP!!

Strike directo al corazón

Texto por Miguel A. Díaz y Miguel Michán [EM3]

EL PASADO MES DE MAYO TUVIMOS EL PLACER DE CONTEMPLAR EL NACIMIENTO DE MANGALINE EDICIONES, UNA NUEVA EMPRESA CREADA CON LA INTENCIÓN DE PUBLICAR MANGAS DE CALIDAD, RESPETANDO AL MÁXIMO LA EDICIÓN ORIGINAL, Y A BUEN PRECIO. EL PRIMER TÍTULO PUBLICADO POR ELLOS HA SIDO *CHANGE UP!!*, UN MANGA ESTUDIANTIL CON TRASFONDO DEPORTIVO QUE PASAMOS A COMENTARTE.

La historia comienza con Tohma Nagasu, que acaba de trasladarse al instituto Hayabusa. De pequeño era un prodigio del béisbol pero por culpa de un accidente que le dañó el hombro no pudo seguir jugando. Ahora de lo único que se preocupa es de ligar con las chicas, pero de camino a su nuevo instituto conocerá a una muy especial que le hará cambiar de actitud: Kaede Momiji.

El sueño de Kaede era poder llegar a ser jugadora profesional como lo fue su padre, pero al ser una chica se vio truncado y tuvo que abandonarlo. Ahora lo que más desea es que el equipo del que es manager consiga llegar al Koshien (algo así como la liga profesional de béisbol) y a través de ellos ver realizado su sueño. Por desgracia, el equipo del que está a cargo es bastante lamentable, y no lo tendrán nada fácil.

Portadas originales (arriba)

Cuando Tohma se presenta a Kaede, ésta queda estupefacta ya que el chico que le enseñó a jugar se llamaba igual que él; pero no termina de creerse que sean la misma persona porque su actitud de ligón no se parece en nada a la del chico que ella conocía, así que decide ponerlo a prueba. Al llegar al instituto lo conduce hasta el gimnasio y le pide que lance con todas sus fuerzas. Tohma se prepara para lanzar y al ver su pose, Momiji piensa por un momento que realmente es el mismo Tohma Nagasu que le enseñó todo lo que sabe sobre béisbol. Sin embargo ve estupefacta como su lanzamiento ha terminado siendo tan débil que la pelota llega suavemente dando saltitos hasta su lado. Entonces se enfada con él y le dice que por qué le ha estado tomando el pelo (ella no sabe nada referente a lo de su accidente, y veía en él la salvación de su equipo). Pese a todo, Tohma le cuenta lo de su hombro y acaba entrenando junto a su equipo, aguantando las burlas de sus compañeros a causa de la "potencia" de su tiro. Un día de fuerte tormenta, Momiji se va a trabajar en el terreno del campo de béisbol, el cual está situado junto a un río. Tohma sabiendo lo decidida que es Momiji empieza a preguntarse si habrá ido a

© Shinji Imaizumi

EL AUTOR... SHINJI IMAIZUMI

En lo que respecta a su autor, Shinji Imaizumi, es un completo desconocido por estos lares, aunque en Japón se codea con Tsubasa Hojo (*Cat's Eyes, City Hunter...*), buen amigo suyo. Su primer trabajo profesional fue *Sora no Canvas* (1986), que ya presentaba la combinación de las relaciones sentimentales con un deporte o disciplina, en este caso la gimnasia. *Canyas* fue serializado en la revista Shonen Jump, y recopilado posteriormente en 7 volúmenes.

Tras este vendrían *Kamisama ha Southpaw* (1988, boxeo), *Change Up!!* (1991), *Kurayami wo Buttobase!* (1993, drama), *Honoh no Ryourinin* (1994, gastronomía), *Syokutaku no Kishi* (1998 y 2000, gastronomía) y *Cut in Turtles* (1998, baloncesto).

El estilo gráfico de este autor es muy atractivo y limpio, con una composición de página muy sencilla de leer. Lo que sí es cierto es que a veces nos puede llegar a recordar a series estudiantiles de los años 80, ya que conserva ese saborcillo añejo que tan bien conocerán los fans de series como Touch o KOR.

I-LINK www06.u-page.so-net.ne.jp/yc4/nachu

LO MEJOR

Una buena historia con un dibujo más que aceptable en la que se dan toda clase de situaciones.

LO PEOR

Que no te guste el trasfondo deportivo aunque sea algo secundario en la historia.

trabajar en un día tan malo y no pudiendo aguantar más su preocupación sale en su busca. Al llegar descubre con horror que el río se ha desbordado y Momiji lucha por sujetarse en un árbol. Entonces se prepara para lanzar una piedra atada a una cuerda hasta una rama del árbol y así poder rescatarla. Ella le dice que por favor no lo haga, que va a hacerse daño en el hombro lesionado, pero él no le escucha y le pide a Dios que por favor llegue la piedra hasta ella, aunque después le quede el hombro inutilizado. Finalmente, lanza la piedra con todas sus fuerzas, consiguiendo llegar hasta ella y salvarla. Una vez se encuentran en lugar seguro, Tohma le promete que la llevará al Koshien...

Así comienza *Change Up!!*, la obra de Shinji Imaizumi, que constando de tan sólo tres tomos (idénticos a la edición japonesa) nos presenta una historia muy sólida e interesante. Por suerte, aunque su trasfondo sea deportivo, la historia se apoya principalmente en las relaciones de los distintos personajes, mereciendo destacar la evolución que sufren los mismos. Conforme avanzan los sucesos, podemos ver cómo sus protagonistas van madurando y desarrollan su propia personalidad llegando a resultar muy reales. Esto terminará convirtiéndose en uno de sus principales alicientes, ya que consigue hacer que el lector se vea identificado perfectamente, experimentando así los sucesos que acontecen en el manga de una manera mucho más intensa.

Bien por MangaLine

La verdad es que las premisas bajo las cuales se constituyó MangaLine Ediciones se están siguiendo al pie de la letra. Este su primer manga, nos ha permitido ver lo en serio que van, así como que en efecto conservan el sentido de lectura japonés y las onomatopeyas originales, con lo que el dibujo no se estropea en ningún caso. El tomo lleva solapa, conservando el dibujo del lomo (una cosa que siempre nos ha gustado mucho y que rara vez se ha hecho en nuestro país). Todo ello por 995 pesetas.

En definitiva, que han empezado con buen pie, y que esperamos mantengan esta línea con sus próximos lanzamientos.

CHANGE UP!! TU

MANGALINE EDICIONES
FORMATO TOMO - SENTIDO ORIGINAL
AUTOR: Shinji Imaizumi

COLECCIÓN COMPLETA DE 3 TOMOS

I-LINK www.mangalinecomics.com

UNDERGROUND LOVE

ENTRE LA FANTASÍA Y LA REALIDAD

Texto por Miguel Michán [EM3] | finalboss@ono.com

EL PRÓXIMO MES DE JUNIO SALDRÁ A LA VENTA EL PRIMER TRABAJO EN SOLITARIO DE NUESTRO ENTRAÑABLE ILUSTRADOR KEN NIIMURA, TITULADO *UNDERGROUND LOVE*. EL PRIMERO PORQUE SI BIEN ES CIERTO QUE SUS ILUSTRACIONES HAN INUNDADO LAS PÁGINAS DE INFINIDAD DE REVISTAS, CARTELES Y LIBROS, ERAN MENOS LAS HISTORIAS QUE DESARROLLABA, Y NO ESTANDO ÉSTAS EN NINGÚN CASO PUBLICADAS DE FORMA INDEPENDIENTE.

Ahora nos llega de la mano de Amaníaco Ediciones un manga, manwa, cómic, o como queramos llamarlo, bastante singular a todos los niveles.

Underground Love consta de dos historias entrelazadas entre sí que se desarrollan en un entorno común, el metro de Madrid, y que tienen como protagonistas a dos chicos tan distintos como similares.

El primero se enfrenta a la monotonía que invade su vida mediante el uso de su gran imaginación, la cual le permite reinventarse a sí mismo como un triunfador; alguien que se las lleva a todas de calle a la par que visita todos aquellos parajes que sabe que nunca conocerá. Este es su escudo y su espada, que utiliza como defensa ante la realidad que le frustra. Sin embargo, en el fondo sabe que no necesita ser otra persona ni estar en otro lugar para atraer a la chica de sus sueños; le basta con ser él mismo y encontrar a alguien especial que le dé la oportunidad de abrirse al exterior.

El otro chico, el de la segunda historia, también padece un problema con las chicas, sólo que su forma de esconderse de él es transformando a éstas en meros objetos; cosas carentes de sentimientos que puede evaluar y medir... el

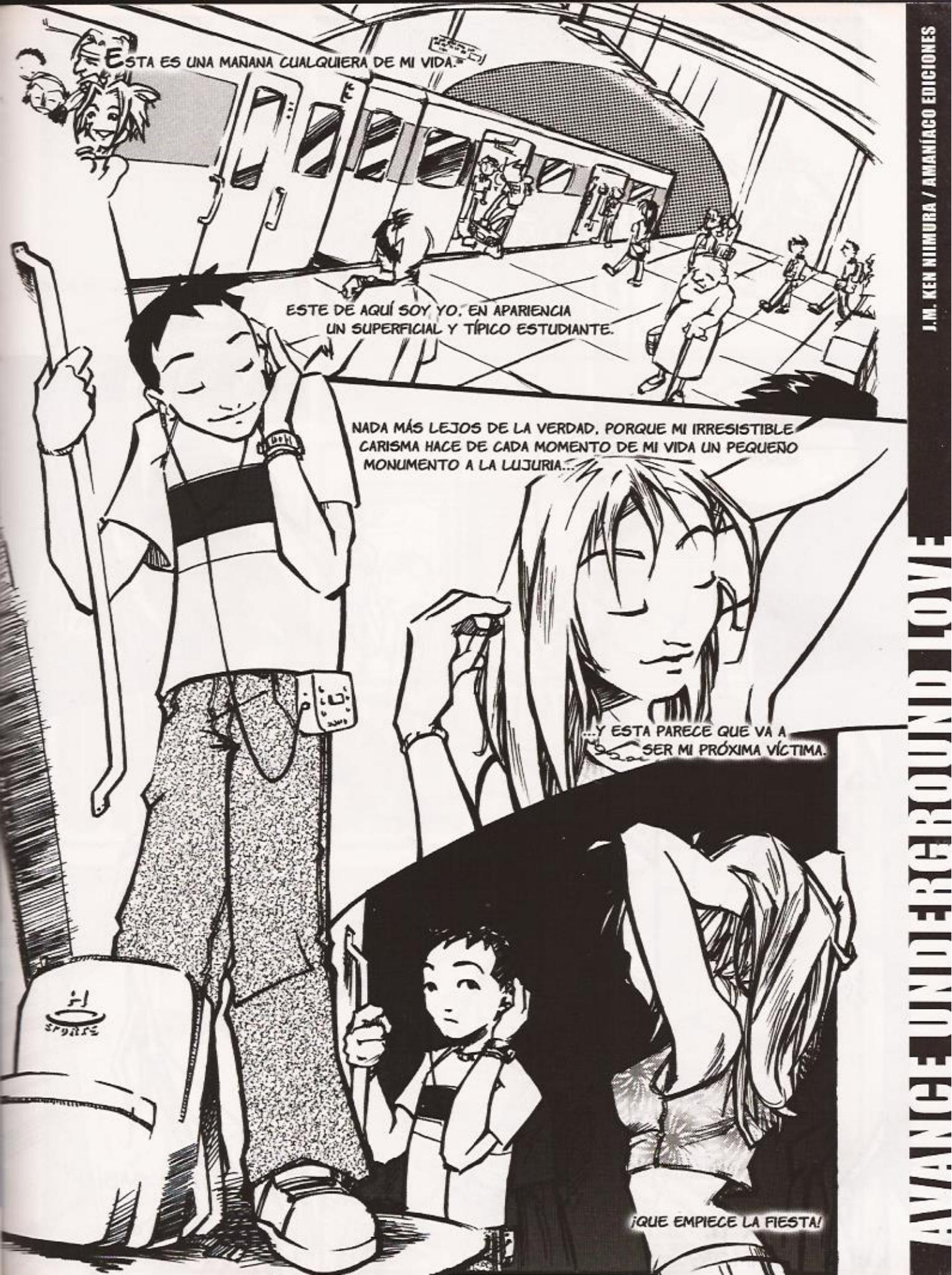
EL AUTOR... J.M. KEN NIIMURA

Con tan sólo 19 años y cursando aún 2º de Bellas Artes, Niimura viene ocupándose desde hace algún tiempo de gran cantidad de trabajo; lo que ha logrado que se esté dando a conocer con bastante celeridad. Trabajos tales como las portadas, cómics, e ilustraciones que realiza para las revistas Dokan, Minami, Manicomic, La Runa y, por supuesto, Shirase, así como el cartel del VI Salón del Manga de Barcelona, el de Juvenalia 2001 que te ofrecemos en exclusiva junto a estas líneas, y las ilustraciones para el libro *Japonés en Viñetas* que reseñamos en el número anterior. Otra faceta suya más desconocida es la de traductor, ya que sí, en efecto, lo de Ken Niimura no es para hacerse el guay sino que es su nombre auténtico; y series como *La Pequeña Memole* o *Capitán Harlock* han contado con su participación.

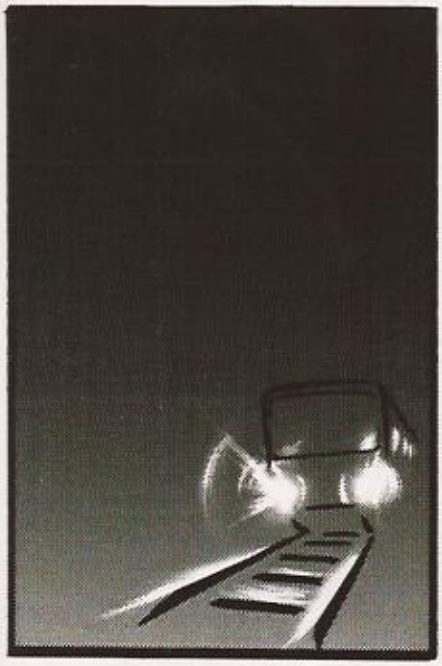
Por último cabe mencionar que en el pasado resultó finalista del concurso de carteles de 1997 de la asociación COACUM, y ganó el 2º Premio del concurso de ilustración de las IV Jornaícas de Zaragoza 2000, pero estamos seguros de que pronto pasará a lucir nuevas y resplandecientes medallas.

Ahora, tras *Underground Love*, ya está preparando una nueva obra que será publicada dentro de la nueva línea de autores españoles de nuestra editorial.

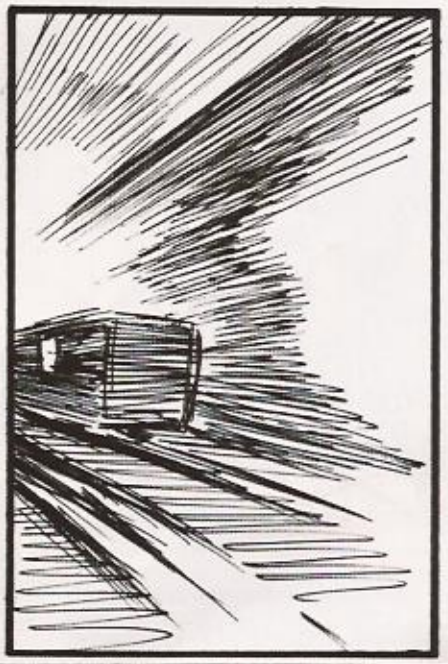
© J.M. Ken Niimura/Amaníaco Ediciones


ESTA ES UNA MAÑANA CUALQUIERA DE MI VIDA.
ESTE DE AQUÍ SOY YO. EN APARIENCIA UN SUPERFICIAL Y TÍPICO ESTUDIANTE.
NADA MÁS LEJOS DE LA VERDAD, PORQUE MI IRRESISTIBLE CARISMA HACE DE CADA MOMENTO DE MI VIDA UN PEQUEÑO MONUMENTO A LA LUJURIA...
...Y ESTA PARECE QUE VA A SER MI PRÓXIMA VÍCTIMA.
¡QUE EMPIECE LA FIESTA!
J.M. KEN NIIMURA / AMANÍACO EDICIONES
AVANCE UNDERGROUND LOVE

AVANCE UNDERGROUND LOVE
J.M. KEN NIIMURA / AMANÍACO EDICIONES
βδονβο βοσδφηου δοιβδ ζφβιοδφβ ιυφδοι<υ
¿POR QUÉ ME MIRAN ASÍ?
¿QUÉ ES LO QUE HABRÁ DICHO?
ALGO ME DA QUE ES LO DE SIEMPRE. LA POBRE HA CAÍDO FULMINADA POR MIS ENCANTOS PERSONALES Y MI ARROLLADORA PRESENCIA.
VAMOS A VER...
PERDONA ¿QUERÍAS ALGO?
¡LO SABÍA!
SI ES QUE SE LA VEÍA TAN NECESITADA...
SÍ, A TI, MI AMOR.



UNDERGROUND LOVE



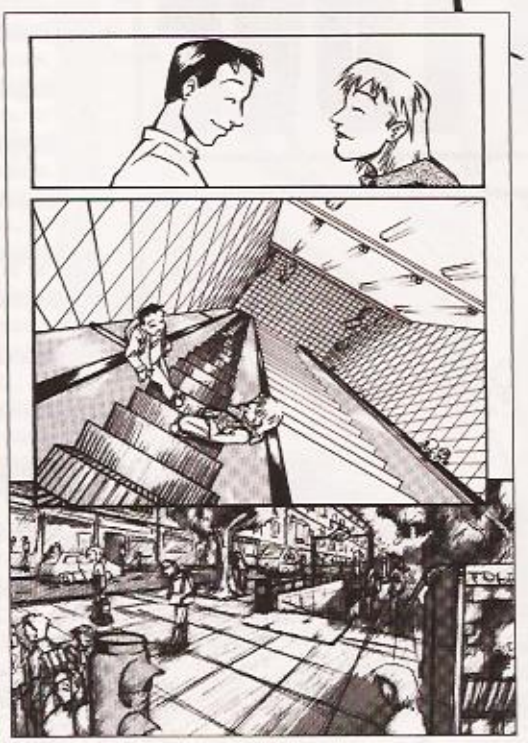
J.M. KEN NIIMURA / AMANÍACO EDICIONES

clásico "pone-notas-tetas-culo-cara", para que nos entendamos. A primera vista parece más seguro de sí mismo y lanzado que el anterior, pero lo cierto es que no lo es en absoluto.
A ambos se les da una oportunidad. Ambos se cruzarán con una persona que dejará el anonimato de la multitud para entrar de lleno en sus vidas. ¿Cómo terminará la cosa? Eso es algo que tendréis que descubrir por vosotros mismos.

estética e ilustración

HERRAMIENTAS DE LA NARRACIÓN

Underground Love presenta un estilo fluctuante que trata de representar de forma airosa la inusitada perfección de los sueños mediante un dibujo firme y detallado; y la dureza de la realidad con otro mucho más sucio y esbozado. Ambos se alternarán a lo largo de las 32 páginas que forman este número auto-conclusivo, a modo de apuntadores de la historia.
El resultado es bueno, aunque podríamos achacar cierto grado de confusión (probablemente intencionado pese a todo) que se produce en determinados tramos, quedando la elección de lo que es real y de lo que no en manos del lector.



PD: ¿Qué os parece que, como hemos hecho con *Underground Love,* incluyamos las primeras páginas de algunos de los títulos que reseñamos de vez en cuando? Estamos trabajando duro para hacerlo posible así que esperamos vuestros comentarios.

UNDERGROUND LOVE *(URGA)*

COLECCIÓN LOS IMPRESENTABLES DE AMANÍACO, NÚMERO 20
GUIÓN Y DIBUJOS: J.M. KEN NIIMURA
NÚMERO ÚNICO

FORMATO COMIC-BOOK, 32 PÁGINAS
275 PTAS.

LO MEJOR

La historia es muy original e interesante.

LO PEOR

Se echan en falta más páginas en las que desarrollar más la historia.

Las obras maestras de Leiji Matsumoto por fin en España

HARLOCK SAGA

"El anillo de los Nibelungos"

"Un solo hombre contra el poder de los dioses"

VOL. 1 de 3
PVP REC. 1995 PTAS.
SALIDA 28 de marzo

VHS

VOL. 2 de 3
PVP REC. 1995 PTAS.
SALIDA 28 de marzo

VOL. 3 de 3
PVP REC. 1995 PTAS.
SALIDA 28 de marzo

EMOTION

QUEEN EMERALDAS

"Mis sueños, mi libertad, sólo en las estrellas puedo encontrarlos"

VHS

Volumen único
PVP REC. 1995 PTAS.
SALIDA 28 de marzo

MAXAM

Selecta Vision

Calle Diputación nº37. Local 7B, 08015 - Barcelona. www.selecta-vision.com

© 2000 SELECTAVISION s.l., DYNAMIC IBERIA, una compañía asociada a Dynamic Planning Inc. (Japón), y miembro de Dynamic Group of Companies (Europa). Under Exclusive License From ADV Films Inc.

DYNAMIC IBERIA

Slam Dunk

APUNTA, TIRA, Y... ¡ENCESTA!

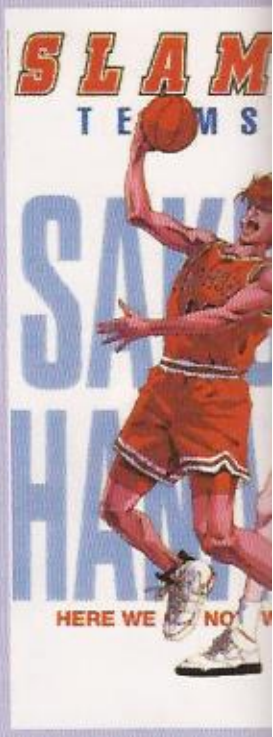
Texto por Ángel Jiménez [Ikari] | ikari@lettera.net

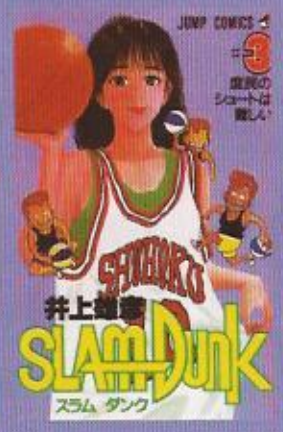
SLAM DUNK ES DE ESAS SERIES QUE DESDE HACE AÑOS ESTÁ EN BOCA DE TODOS LOS AFICIONADOS Y REVISTAS DEL SECTOR PERO DE LA QUE, POR DESGRACIA, TODAVÍA NO HEMOS PODIDO DISFRUTAR EN NUESTRO PAÍS. JUNTO CON OTROS "CLÁSICOS MODERNOS" COMO _YU YU HAKUSHO_ DE YOSHIHIRO TOGASHI O MAGIC KNIGHT RAYEARTH DE CLAMP (ÉSTA AL MENOS LA PUDIMOS LEER EN VERSIÓN MANGA), _SLAM DUNK_ HA IDO PASANDO DE RUMOR EN RUMOR HASTA QUE AL FINAL TODO SE HA QUEDADO EN AGUA DE BORRAJAS Y UN CANTO EN LOS DIENTES PARA LOS AFICIONADOS DE ESTA SERIE QUE SOÑÁBAMOS CON VERLA EN ALGÚN LENGUAJE INTELIGIBLE (EL MEXICANO NO CUENTA ^_^U).

Como yo no pierdo la esperanza, aportaré desde estas páginas mi granito de arena para que esta excelente serie de Takehiko Inoue no se quede en el limbo de las series inéditas (y van...) o, como mínimo, darla a conocer a aquellos despistadillos que no han oído hablar de ella

El autor, Takehiko Inoue, tenía muy claro que el manga que le lanzaría a la fama (antes ya había publicado Chameleon Jail, de temática estudiantil y corte humorístico) estaría dedicado a su mayor pasión, el baloncesto. El primer capítulo de *Slam Dunk* apareció en el Shonen Jump de Shueisha (la revista semanal más vendida de todo Japón) allá por el año 1990 con un éxito arrollador que llevó a la casi inmediata realización a cargo de la Toei de una serie de anime de calidad y duración extensas, y tres OVAs de diferente calidad. Tras seis años y 31 tomos, Inoue decidía concluir la serie que lo

había hecho de oro para iniciar tan sólo un año después, en 1997, un nuevo manga de temática similar, Buzzer Beater. Lo más peculiar de este manga es que se publicó por primera vez en Internet en dos versiones (inglés y japonés), apuesta innovadora por la que nadie había abogado anteriormente. El "curriculum" de Takehiko Inoue lo completa, junto a varias historias cortas, *Vagabond*, adaptación de las novelas de Yoshigawa Eiji sobre el legendario samurai Mushashi Miyamoto y donde se puede disfrutar de la evolución de Inoue como dibujante, que ha perfeccionado su estilo realista y trazo grueso con una calidad sobresaliente.





© Takehiko Inoue

Había una vez...

Con 50 fracasos amorosos a sus espaldas, Hanamichi Sakuragi llega al Instituto Shohoku dispuesto a comerse el mundo. Sakuragi se enamora rápidamente de Haruko Akagi, una chica dulce y guapa aficionada al baloncesto. Cuando ésta le pregunta si le gusta ese deporte, Sakuragi le responde que le encanta y que es un gran jugador. Como está feo mentir, el chico, que hasta ahora no había tocado una pelota en su vida, decide entrenar duro para ser el mejor y ganarse su amor (vamos, para vacilarle). Más adelante Sakuragi descubre que su amorcito está enamorada de Kaede Rukaga, quien está únicamente interesado en el baloncesto. Tras varios malentendidos con Akagi y roces con Kaede, nuestro protagonista consigue unirse al equipo de basket del instituto, el Shohoku. Pero todos los inicios son duros, y Sakuragi deberá demostrar su valía empezando desde lo más bajo hasta convertirse en un verdadero campeón.

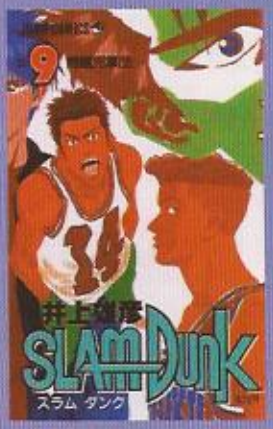
Slam Dunk es una serie de baloncesto, eso está claro. Pero lo que la hace una serie de las que no se olvidan son las altas dosis de humor, emoción y -por qué no- romanticismo que derrocha la colección.

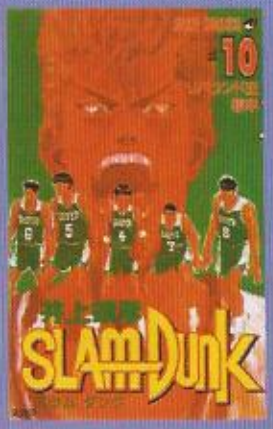
Los continuos golpes humorísticos ceden a favor del dramatismo y "acción" conforme avanza la serie, que gana muchísimos enteros en cuanto a intensidad y emoción.

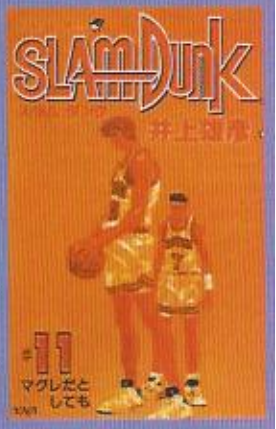
Y no te preocupes si a ti el baloncesto no te interesa; Inoue domina perfectamente la acción y el dramatismo, y el ritmo narrativo durante los partidos es envidiable. No voy a engañaros diciendo que aquí el deporte de Michael Jordan está relegado a un segundo plano, no, pero sí os diré que una vez os sumerjáis en *Slam Dunk*, ya sea en versión manga o anime, sufriréis tanto como Sakuragi las victorias y derrotas del Shohoku.

El anime, aun con las carencias propias de este tipo de series semanales de larga duración, tiene una calidad media envidiable y respeta con fidelidad el trabajo original.

Sin embargo, yo personalmente me decanto por el manga de Takehiko Inoue por varias razones tales como el genial estilo de su autor, la caracterización y el detallismo que Takehiko Inoue imprime a su obra. Aunque, bien pensado, ¿por qué tengo que elegir? ¡Me encanta *Slam Dunk*!







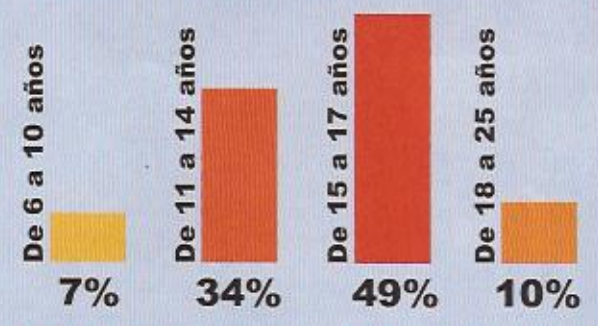
GENERACION OTAKU

TRAS ESTOS SEIS NÚMEROS EN LOS QUE NO HEMOS PARADO DE RECIBIR CARTAS Y MÁS CARTAS, NUESTRO SENTIMIENTO ES DE ABSOLUTA FELICIDAD. ¡GRACIAS A TOD@S POR VUESTRA PARTICIPACIÓN!

ENCUESTA

¿Con qué edad comenzaste a aficionarte al manganime?

Con esta encuesta no nos hemos llevado ninguna sorpresa y es que parecía bastante obvio que el grueso de aficionados se había iniciado en esto con la adolescencia. Ahora, eso sí, los que lo hacen entre los 11 y los 14 también son un grupo importante.
Por cierto, hemos de comentar que recibimos muchos votos a través de Internet, y no solo por correo tradicional.



Y la siguiente encuesta es:
¿Que importancia tiene esta afición en tu vida?
- **Absoluta** (vives por y para esto)
- **Grande** (te ocupa gran parte de tu tiempo)
- **Mediana** (lo normal, vamos... no me mato)
- **Insignificante** (es una afición más)
- **Ninguna** (¿que hago leyendo esto?)

Recuerda que tu voto es fundamental. ¡Escríbenos!

anime más visto

JAPÓN

1	Gear Fighter Dendou
2	Argento soma
3	Moootto! Oja-Majo Doremi
4	Earthly Girl Arjuna
5	Inuyasha
6	Hunter x Hunter
7	Earth Defending Family
8	Hajime no Ippo
9	Zoids
10	Gakkou no Kaidan

Datos facilitados por Anihabara News

GLOSARIO

Términos [D-E]

DOUJINSHI
Literalmente significa "publicación de la misma gente" refiriéndose con ello a revistas creadas por personas interesadas en un mismo tema. La palabra comenzó a utilizarse entre grupos literarios que imitaban el estilo de un autor o trabajo clásico en particular y no es especifica del mundo del anime y manga.
Dentro de él, esta palabra se refiere a cualquier manga amateur, especialmente a aquellos que se basan en historias ya existentes. Suelen estar a cargo de dibujantes aficionados, pero hay casos de profesionales que editan su propio doujinshi bajo pseudónimo.
Tendrían su equivalente en los fanzines españoles, puesto que en los últimos tiempos están proliferando mucho los aficionados que se editan ellos mismos sus historias.

E-MANGA
Abreviatura de Electronic Manga, o Manga Electrónico que se utiliza para denominar a un manga presentado de forma electrónica. Al dibujo, coloreado o no, se le añaden una serie de efectos de sonido y movimiento que hacen de él algo similar a una animación.

ECCHI
Sinónimo de hentai (viene de la pronunciación de la 'h') usado en Japón para referirse a un producto de carácter pornográfico.

ERO-GEKIGA
Antigua forma de manga erótico para adultos que se dio alrededor de los años 80.

Personajes mas votados

ESPAÑA

1	Sakura Kinomoto (Card Captor Sakura)	=
2	Kenshin Himura (Rurouni Kenshin)	▲
3	Conan Edogawa (Detective Conan)	=
4	Rei Ayanami (Neon Genesis Evangelion)	▼
5	Iori Yoshizuki (I''s)	▲
6	Spike Siegel (Cowboy Bebop)	▼
7	Kamui (X)	▼
8	Syaoran Li (Card Captor Sakura)	▲
9	Yue (Card Captor Sakura)	▼
10	Misato Katsuragi (Neon Genesis Evangelion)	=

Revista Shirase. Ares Informática | shirase@aresinf.com

anime más votado

ESPAÑA

1	Card Captor Sakura	▲
2	Neon Genesis Evangelion	▼
3	Cowboy Bebop	=
4	Ranma 1/2	=
5	Dragon Ball	=
6	Rurouni Kenshin	▲
7	La Visión de Escaflowne	▼
8	Video Girl Ai	=
9	Shojo Kakumei Utena	N
10	Marmalade Boy	=

Revista Shirase. Ares Informática | shirase@aresinf.com

manga más votado

1	Ruroni Kenshin	=
2	I''s	=
3	Neon Genesis Evangelion	=
4	Video Girl Ai	=
5	Somos chicos de menta	=
6	Dragon Ball	=
7	Detective Conan	N
8	Alita	▼
9	Eden	N
10	Noritaka	▼

Revista Shirase. Ares Informática | shirase@aresinf.com

OPINIÓN

De Salón en Salón

Es curioso ver cómo en inevitables momentos de crisis como el que sufre actualmente el cómic (dejémonos ahora de inútiles diferenciaciones) coincide con la cada vez más prolífera aparición de Salones, Jornadas y Pasillos dedicados a cualquiera de las vertientes historietísticas.
Pero existen dos tipos de salones bien diferenciados entre sí: Los "Importantes" y los "Modestos", por llamarlos de algún modo (y por favor, capten la ironía). Los "Importantes" son aquellos que se celebran en las grandes ciudades y que por tanto son apoyados por la importante infraestructura de las organizaciones dedicadas al asunto, como es el caso de Ficomic; suelen contar con muchos años de experiencia a sus espaldas y se celebran en enormes recintos habilitados para el evento. Otro de los lados positivos de este tipo de salones es que sirve para promocionar el 9º Arte de una forma global por toda la ciudad gracias al enorme apoyo publicitario y porpagandístico del que disponen. Consecuencia directa de esto es que todas las editoriales aprovechan la celebración de estos Salones para tirar la casa por la ventana e inundar las estanterías de los frikis consumistas ávidos de subcultura con cientos de novedades. Y es precisamente esto lo que viola el sentido inicial de la celebración de este tipo de eventos, que se han convertido con el paso de los años en simples mercadillos del Cómic en los que después de pagar religiosamente tu entrada (sí, la entrada cuesta dinero) entras al recinto para...¡gastar más dinero! Esto no sería necesariamente malo si no supusiera un importante descenso en la organización de actos, charlas, actividades o invitados que pasan esos días entre los aficionados. "¿Para qué vamos a gastarnos el dinero en traer a un escritor de "tebeitos" si vamos a sacar las mismas pelas?", plantean -inteligentemente- los organizadores de estos Salones "Importantes", Salones a los que cada vez asiste más gente y se mueve más dinero. Verbigracia de todo esto es el Salón Internacional del Cómic de Barcelona, reina indiscutible que cumple todos y cada uno de los requisitos comentados anteriormente. No en vano es Mayo el mes del cómic en España. En el mismo saco caen el Expocómic Madrileño o el Salón del Manga de Barcelona.
Por otro lado están las archiconocidas Jornadas organizadas por fans y para fans donde impera el buen rollo y la convivencia con otakus de todo el país. Cada una de estas jornadas centra sus contenidos en potenciar (siempre dentro de la parcela comiquera-cultural) diferentes aspectos relacionados con el mundillo, que es a fin de cuentas lo que les da vidilla e individualidad a cada una de ellas. En unos casos es la invitación de numerosos autores, tanto japoneses (la asistencia de Satoshi Shiki y su simpático traductor el pasado marzo al Salón del Cómic de Granada) como americano (y me quito el sombrero ante las cada vez más prestigiosas Jornadas de Avilés, por donde han pasado artistas de la talla de George Pérez, Peter David o Kurt Busiek), las proyecciones de anime (llevándose la palma Las Jornadas de Jerez, evento que se está consolidando año tras año y que ningún otaku os podéis perder) o las actividades subcultares (atención a las Jornadas de Leganés, que se presentan instructivas y divertidas).
Pero el elemento definitorio de estos Salones Modestos es la humildad de sus planteamientos y el buen rollo imperante. Estos "Saloncitos" se idean como un modo que tienen los aficionados de dar a conocer sus gustos y relacionarse con gente que comparte sus aficiones, siendo frecuentemente lugar de encuentro de aquellos amigos de toda España a los que sólo ves una (o dos, o tres...) vez al año.
Como dije al principio, son muchos los salones que cada año surgen por todo el territorio, pero son pocos los que ofrecen una continuidad prolongada en el tiempo, siendo frecuente que este tipo de Salones no alcancen su segunda o tercera Edición (en la mayoría de los casos debido al hastío de los organizadores).
Pero pese a las dificultades, hay varias Celebraciones que brillan ya con luz propia y empiezan a consolidarse en nuestro país. Salones como los mencionados anteriormente de Jerez y Granada son ya citas ineludibles para todo friki que se precie. ¡Tiembla, Saló!

Ángel Jiménez [Ikari] | ikari@lettera.net

OPINIÓN

La Publicidad

Como de costumbre, poco puedo añadir a lo dicho por mis compañeros, quizá, matizar un poco: No nos engañemos, la clave está en la publicidad. La publicidad, esa maravilla que nos lleva a desear cosas que jamás nos habían hecho falta y a comprar artículos que en la vida utilizaremos. La publicidad, ese gran invento de nuestro tiempo.
¿Ejemplos? Todos. Mirad sin ir más lejos el Todopoderoso Salón del Cómic de Barcelona, el más famoso de España y según Ficomic uno de los más importantes de Europa (será porque no hay más, porque vamos), y sin duda uno de los más insulsos, aburridos y decepcionantes. Un vulgar mercadillo en el que sólo puedes encontrar lo que de todas formas en unos días vas a tener en la tienda de tu ciudad, y encima pagando entrada (una entrada CARA, además). Autores... casi ninguno, y casi todos traídos por entidades propias, no por la organización.
Organización, he ahí otra de las claves. ¿Quién se encarga de estas cosas? Grupos de gente, que si reciben dinero por ello (o subvenciones) lo harán muy a gusto, pero que si lo hacen por amor al arte a la segunda edición se queman y lo mandan todo a la mierda (debido sobre todo a que los frikis se dedican por encima de todo a criticar los fallos y no a alabar los aciertos). También es importante el transporte, que la gente pueda llegar al sitio en cuestión sin problemas y sin sufrir laberínticos viajes.
Pero, sobre todo, está la publicidad. De ahí se desprenderá que al evento sólo vayan los cuatro frikis de siempre o que vaya todo el mundo porque en el mencionado caso del Salón de Barcelona la cosa se anuncia hasta en la tele.
Termino como empezaba. ¿Ejemplos?
Jornadas de aficionados: Sólo se anuncian en internet, con suerte en alguna revista especializada, y quizá algún cartel que pongan los propios organizadores. Organizadores que no reciben nada por su trabajo. Resultan unas jornadas entrañables e ideales para conocer gente con tus gustos pero que están condenadas al fracaso.
Salones a lo grande: Se anuncian en todas partes, y normalmente tienen varias ediciones a sus espaldas (cosa que realmente les da fuerza). Hay organismos oficiales responsables que reciben dinero y hasta subvenciones. Resultan unas jornadas estúpidas en las que sólo te gastas dinero y no aprendes nada nuevo pero que son las que de verdad fomentan la cosa porque como son "importantes" o "famosas" hacen que vaya todo el mundo.
Es así de triste. Es así de real.

Lázaro Muñoz | lazaro@aresinf.com

Sobre los Salones

Como todos los años por mayo, tenemos Salón del Cómic de Barcelona. Se trata sin duda del evento más esperado de nuestro mundillo. Las editoriales esperan a este mes para sacar el mayor número posible de novedades. Los aficionados, por su parte, preparan sus ahorros para el consiguiente desembolso económico, aparte de los gastos en merchandising o números atrasados. Es también la fecha en la que el curioso o lector ocasional se acuerda de que existe algo llamado cómic y realiza alguna que otra compra. Todo ello hace que el Saló sea el momento y el lugar en el que más cómics se venden de toda España. Por supuesto, tampoco faltan autores invitados, nacionales o extranjeros, ni otros actos culturales necesarios para promover el mundo del cómic como mesas redondas o exposiciones. El problema está en las críticas de buena parte de los aficionados, que dicen que este último aspecto está siendo cada vez más relegado por la entidad organizadora, Ficomic, en favor del más puramente comercial. Se dice que no se cuenta con la participación del aficionado, del que sólo se espera que compre sumisamente su entrada para, una vez dentro, volver a gastar y gastar sin pocas opciones más. El número de autores invitados por salón (uno de los alicientes más interesantes, ya que no todos los días se consigue la dedicatoria de alguien a quien admiras), parece ir en descenso, y en su mayor parte, están invitados por editoriales o librerías y no por la organización. Atrás quedan otros años en los que el Saló se dedicaba a un país extranjero y se veía una auténtica invasión de autores de ese país (en nuestro ámbito, se echa de menos aquel Saló del 93 dedicado a Japón, con invitados como Katsuhiro Otomo, Ryoichi Ikegami (*Crying Freeman*), Buichi Terasawa (*Cobra*) o Koji Inada/Riku Sanjo (*Dragon Quest*)). También podemos decir que estos males son extensibles en su máxima expresión al Salón del Manga, el cual se salva por la mayor participación y entusiasmo del público, ya que las actividades culturales son nulas, hay menor implicación de la industria al limitarse sólo a un sector y como mucho (si hay suerte), con la visita de un solo autor japonés que no será necesariamente conocido por la afición.

Eso sí, pese a esta concepción del Saló como simple mercadillo y escaparate de novedades, el hecho es que la expectación y el número de visitas no decrece, así que resulta entendible la postura de Ficomic de que con el menor esfuerzo posible se acaba obteniendo un resultado similar. Aun así, habrá que ver hasta cuándo servirá esta fórmula, ya que el público puede llegar a cansarse de tener que pagar para entrar en un sitio en el que sólo va a encontrar prácticamente lo mismo que hay en el resto de librerías de la ciudad (los que nos desplazamos vemos desde otro punto de vista más aventurero estos salones, aparte de ser la excusa obligada para reunirte con gente a la que no ves el resto del año). Mientras tanto, tendremos un Saló cuya función principal será el que las editoriales saneen sus cuentas al menos una vez al año (lo cual en principio tampoco resulta negativo para el aficionado, pues mientras las editoriales sigan pillando dinero habrá cómics en el mercado, aunque año tras año se repita el ciclo y no terminemos de salir de la maldita recesión). ¿Qué otra alternativas le queda al fan más exigente e inquieto? Pues tenemos el Salón de Madrid (que tiene una filosofía similar al de Barcelona) o el de Granada, mucho más modesto y con espíritu de "jornadas", que con un presupuesto menor ha demostrado que si se quiere se puede traer a autores japoneses de la talla de Satoshi Shiki (más algunos editores) a diferencia del pasado Salón de L´Hospitalet. Hablando ya de las "jornadas", éstas están ideadas por y para el aficionado, que puede encontrar muchas más actividades de su gusto sin que a cada rato se vea necesitado de aflojar la cartera. Son cada vez más numerosas en España y entre ellas destacarían las de Avilés, muy orientadas al comic-book norteamericano, y que según las crónicas consiguen un alto grado de confraternización y ambiente festivo entre el público y los autores invitados (la mayoría de primera fila). En un plano más académico, podemos encontrar las realizadas en la Universidad de Alicante, también con asistencia de autores invitados, que constituyen una gran oportunidad de elevar el listón cultural otorgado aquí al cómic. Y ya en terreno otaku tenemos multitud de jornadas que no suelen pasar de su tercera edición, pero que sin duda logran mantener el espíritu, creando nuevas amistades y la posibilidad de intercambiar material.

Resumiendo, quien busque más el contacto con el aficionado y tenga ganas de pasarlo bien, lo pasará mucho mejor en una de estas jornadas que en otros salones más comerciales, pero ambos tipos, hoy por hoy, son necesarios para la supervivencia del cómic en nuestro país.

Juan C. Nogueras [Noguiraki] | noguiraki@lettera.net

Foto del cosplay del II Salón Manga Jerez 2001.

EL CORREO DE TSUKI

ESTOY EUFÓRICA, YA QUE EN ESTAS VACACIONES DE SEMANA SANTA POR FIN HE CONOCIDO A MI GRAN PENFRIEND DE CASTELLÓN, DAVID RUIZ. NOS HEMOS ESTADO ESCRIBIENDO DURANTE SIETE LARGOS AÑOS Y TRAS MUCHOS "PUEDE QUE PARA EL VERANO VAYA A VERTE" Y TAL Y CUAL, QUE AL FINAL NO CUMPLÍA, ESTA VEZ ME VOLVIÓ A DECIR QUE IBA A VENIR. A ESTO YO LE CONTESTÉ QUE SI ME VOLVÍA A ENGAÑAR SE IBA A ENTERAR Y PARECE QUE SURTIÓ EFECTO PUESTO QUE VINO.
SIN EMBARGO, HABÍA UN PROBLEMA Y ES QUE YA HABÍAMOS QUEDADO CON LA GENTE DE MÁLAGA PARA HACERLE NOSOTROS UNA VISITA A ELLOS POR LO QUE AL FINAL COGIMOS A DAVID Y NOS LO LLEVAMOS CON NOSOTROS. EL RESULTADO FUE UN FIN DE SEMANA DIVERTIDÍSIMO. ASÍ QUE YA SABÉIS, ESCRIBIROS CON MUCHA GENTE QUE SEGURO ACABARÉIS GANANDO UN PAR DE AMIGOS DE LOS DE PARA TODA LA VIDA.

Neko-chan
Carmona (Sevilla)
¡Hola Neko-chan! ¡¡¡Cuánto tiempo!!! Pues claro que me acuerdo de ti, y espero que vuelvas a escribirme muchas más veces. Bueno, en mi ciudad no se le llaman musas sino ninfas del carnaval, y son dos; a la ganadora se le llama Diosa del carnaval. Tú al menos has sido musa, yo nunca me he presentado entre otras cosas porque nunca me entero de cuándo son las elecciones o lo que sea.
La verdad es que no he recibido ninguna foto tuya, ni en el sobre ni por e-mail. Vuelve a mandarla please.

Neko-chan (Sevilla)

Qué puntazo que en tu pueblo haya un club de manga; y dile a Rafa que si no le gusta el artbook de *Evangelion* que ganó en el concurso de cómic del club que me lo envíe, que pa'cargárselo mejor que lo regale.
Cuando era la única chica de la revista nadie se propasaba conmigo porque aunque no sepa taekwondo y karate como tú, les meto una galleta y en paz.
Ya no te puedes echar atrás y debes enviarme el manga que estás realizando, para que lo pongamos en el CD.
Es una verdad como una casa, Canal Sur va a emitir series como *Cat's Eye, Radien the Brave, Space Aventure Cobra, Fancy Lala*... De hecho, esta última se emite ya durante toda la semana a eso de las 8:00 más o menos. Yo me la trago todos los días y me encanta, además la diseñadora de personajes es Akemi Takada que es una de mis favoritas. Nosotros ya estamos manos a la obra y como podrás ver, ya hemos reseñado más de una de las anteriormente citadas.

Cristina Doblas
Moron de la Frontera (Sevilla)
No te preocupes que no tardaremos mucho en publicar algo de *Lamu*. Mientras tanto, puedes saciar tu apetito con el CD del número 4, en el que había un montón de imágenes de dicha serie a cuento del reportaje que le hicimos a su director, Mamoru Oshii.

Judith
Zaragoza
Hola, ¿qué tal? Ya hacia dos números que no sabía nada de ti. ¿Te ha escrito mucha gente?
Si no puedes escuchar las canciones ni ver algunos vídeos es con toda seguridad porque no tienes los programas adecuados instalados. Puedes hacerlo desde la sección de Varios del CD, donde encontrarás todo lo necesario para disfrutar plenamente del CD.
Es cierto que Glénat va a editar (para cuando leas esto ya lo habrá hecho y probablemente lo tengas entre tus manos puesto que aparecerá para el Salón del Cómic de Barcelona) *Card Captor Sakura*, y que lo hará con una carta de regalo en cada tomo.
Bueno, de *Rurouni Kenshin* ya hemos publicado un artículo, y el de *Angelic Layer* se publicará en el próximo número. Respecto a Wataru Yoshizumi no creo

María Jiménez Villarroya
Avda. Antonomía, nº14 - 7º Izq. 50003 Zaragoza
Estudia tercero de primaria y es la hermanita pequeña de Judith, una chica que nos escribió en el nº3 y repite en éste. Ahora María es quien quiere escribirse con aficionados/as de su misma edad. Le gusta Kenshin, Sakura, ¡Estás Arrestado!, Sailor Moon, Marmalade Boy, y Escaflowne.

Discover Club
C/Plutón 10
11207 Algeciras (Cádiz)
Alex España nos pide que anunciemos aquí su club de manga, el cual publica una revista aperiódica gratuita con información sobre manga, videojuegos...
Por cierto, Alex, ¿no sabes que Miguel, Tetsu, y yo misma, somos de Algeciras?

Club de Fans de Otakus
Edificio Biarritz - C/Biarritz Bloque 6, 4ºA
50017 Zaragoza
Por 125 ptas. al mes recibirás tu carnet de socio, una revista sobre tus series favoritas, un regalo de bienvenida, y otro de cumpleaños cada vez que toque. Indicar datos personales, un dibujo, una foto, y serie/personaje/mascota favoritas.
NdTsuki: Espero que después de esto me hagáis socia honorífica.

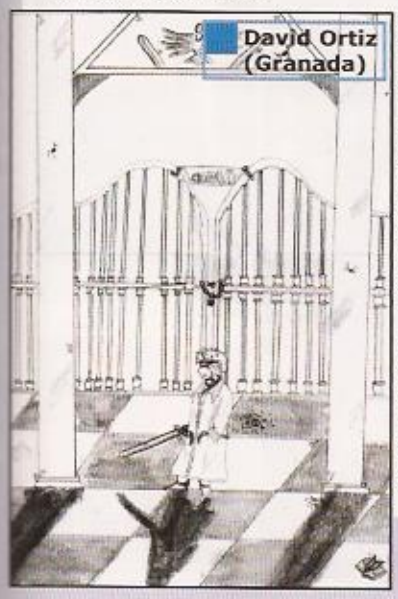
MC Manga-club
C/Comunidad Extremeña Bloq.8, 6ºD - 41008 Sevilla
Otro club de manga, y eso que se supone que esto está muerto. 100 ptas. al mes, fanzine mensual con póster incluido, regalo de bienvenida, otro por apuntar a dos amigos/as y mucho más.

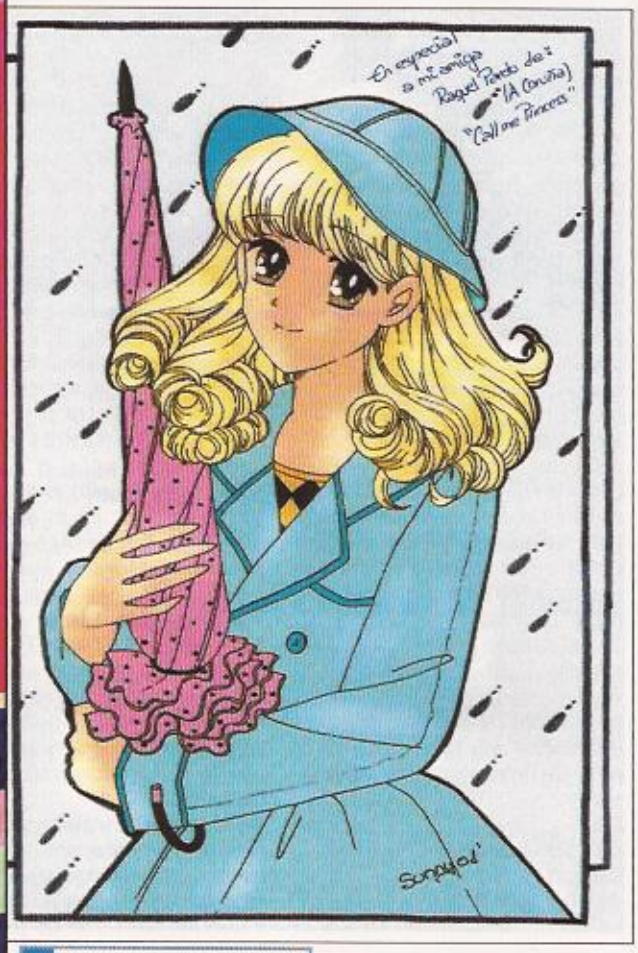
que tarde, ya que como sabes, vuestros deseos son órdenes (bueno, esto no es del todo cierto pero queda muy bien ;P).
Ya que mencionas los pósters, supongo que verías que en el pasado número incluimos uno (y muy bueno por cierto, queda que no veas en mi cuarto), Miguel está trabajando muy duro para convencer a los jefes de que nos lo dejen poner siempre; pero como comprenderás, las 100 pesetas menos de nuestro precio tienen que salir de algún lado. ¿La solución? Que vendamos más que la Coca-cola y nos den todos los caprichos (cuadruple póster central desplegable, doble DVD de regalo, 280 páginas... ^_^).
Por cierto, cumples años el mismo día que mi papi, el 8 de Mayo. Felicidades.

Isis
C/Comunidad Extremeña
Bloq.8, 6ºD
41008 Sevilla
Lo siento mucho pero no puedo pasarte las direcciones de Tamara Blanco [Sunny] y Enma Martínez [Emi] porque no sé si quieren escribirse con otra gente. Sin embargo, seguro que cuando ellas lean esto se pondrán en contacto contigo.
En efecto, Shirase pertenece a la misma editorial que Minami y Dokan. Y muchas gracias por lo de que hemos hecho un pedazo de revista (NdEM3: ¡No!, no puedo sucumbir al chiste fácil), aunque estoy muy enfadada contigo... ¡¿Qué es eso de que compras Minami y Dokan, y Shirase según como andes de dinero?! Tienes que comprarnos a nosotros los primeros, que los demás tienen más veteranía y no necesitan de tantos mimos como nosotros.
Vale, vale, ya lo digo: De parte de Isis (y mía, por qué no), un besote para su amiga Montse.

Verónica Alcaide Campello (Alicante)
Me encanta que me volváis a escribir, porque así tendré muchos amigos, y por favor, para nada es una molestia que lo hagáis con mucha frecuencia.
Gracias por tus alabanzas, nosotros intentaremos seguir mejorando vuestra revista mes tras mes, con paso firme y seguro para que no nos pase como a otras.
Te gustó *Monster*, ¿eh? Pues estás de suerte ya que dentro de poco Planeta se va a animar a publicarla. ¿Será por nuestro artículo? ^_^
Los aficionados lo podéis todo si os ponéis de acuerdo y mandáis muchas cartas y e-mails a las editoriales. Éstas no son tontas y suelen tomaros en consideración, de tal forma que cuando el número de personas "dando la vara" es elevado se atreven y lo sacan. Sin embargo, es una pena que luego esas personas no compren el manga o anime, y la serie termine cerrando por falta de ventas; no hay más que mirar lo que pasó con *Patlabor*.

David Ortiz
Granada
Me ha hecho mucha gracia encontrar entre una de tus tres aficiones el dormir. Miguel también

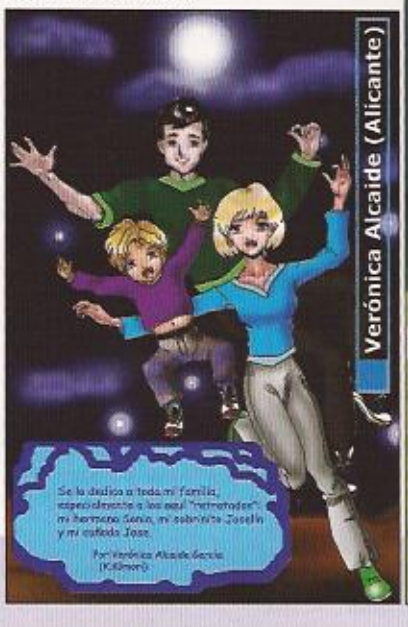

David Ortiz (Granada)



Sunny (Pontevedra)

gusta de eso, sólo que él lleva sin hacerlo en condiciones como seis meses (¡sí! ¡exacto! Que esta revista salga adelante le cuesta sudores y lágrimas al pobre). Respecto a lo de ponerle nota a tu dibujo... no sé, es que a mí eso de poner notas no me gusta nada. En cambio prefiero darte mi opinión. ¿Te vale?

Judith -izquierda- y María Jiménez -abajo- (Zaragoza)



Verónica Alcaide (Alicante)

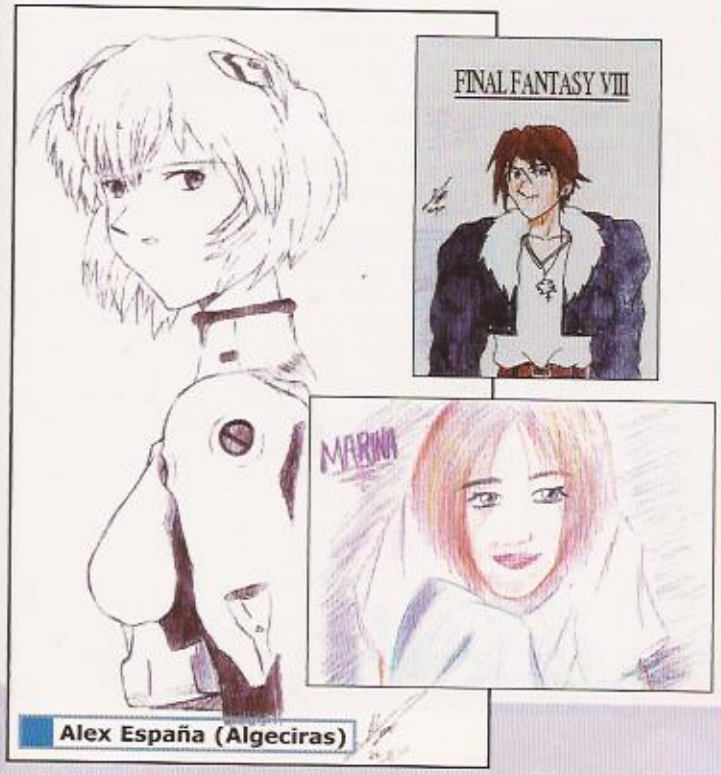
REVISTA SHIRASE. ARES INFORMÁTICA, S.L.
AVDA./MARE DE DEU DE MONTSERRAT 2 BIS.
09870 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
shirase@aresinf.com

Bueno, pues en cualquier caso, allá va: Creo que dibujas mejor que Cels Piñol, el cual se está forrando a base de bien con sus cómics. No, ya en serio, creo que la composición y el escenario están muy bien, y tan sólo le pondría dos faltas: que el personaje es demasiado pequeño (debería de tener mayor importancia en el dibujo), y que está a lápiz (ve acostumbrándote a repasar con pilot tus dibujos cuando los acabes; verás como el resultado es mucho mejor y puedes corregir pequeños errores).

Alfonso Serna
México
Muchísimas gracias por tus alabanzas (je, je, con que está "de pelos", ¿eh? Nunca nos lo había dicho ^_^). Sí, supongo que conseguir nuestra revista (al igual que nuestras hermanas Minami, Dokan...) no debe de ser tarea fácil fuera de España. Le pasaré tus súplicas a los jefes para ver si pueden hacer algo para solucionar el tema de la distribución en Sudamérica.

Paquito Araque
e-mail
Vaya, parece que eres uno de nuestros más fieles seguidores, chico. Le paso a Miguel tus sugerencias y felicitaciones a partes iguales sobre el CD. Me consta que ya se está currando el tema de las "chorraditas" y si no mirad los vídeos de este mes; son una cosa increíble. Pues claro que publicaremos tu dibujo cuando nos lo envíes. Lo que no sé es... ¡a qué esperas! ^_^
Por último, respecto a lo de meter "más fotos de *Akira*", no lo dudes. Pronto vamos a ofreceros un extenso artículo sobre la película aprovechando que está de nuevo en boca de todos con su inminente reestreno en los EEUU.

Y hasta aquí llegamos. Pero antes de despedirme, haceros una sugerencia: para el tablón, cuando queráis cartearos con la gente, hablad un poco de vosotros mismos y no tanto de vuestras series preferidas.
Os digo yo que así podréis contactar con gente mucho más afín a vosotros.



Alex España (Algeciras)

CAPÍTULO 1:

El Paraíso del Manga

Texto por Verónica Calafell | v-calafell@dreamers.com

¡BIENVENIDOS A NUESTRA NUEVA SECCIÓN: *NIHON KARA*! A PARTIR DE AHORA Y TODOS LOS MESES, *NIHON KARA* (DESDE JAPÓN) OS IRÁ INTRODUCIENDO ALGUNOS ASPECTOS INTERESANTES Y CONTROVERTIDOS DE LA SOCIEDAD JAPONESA ACTUAL, OS CONTARÁ CURIOSIDADES EN *¿SABÍAS QUÉ...?* Y OS ACERCARÁ A LOS PERSONAJES DE NUESTRAS HISTORIAS EN EL APARTADO *HABLANDO CON LOS PROTAGONISTAS.* INCLUSO NOS PERMITIREMOS EL LUJO DE PASEARNOS POR EL PAÍS DEL SOL NACIENTE EN *PARA VIAJEROS.* NO ESTÁ MAL, ¿EH? ¡PUES VAMOS ALLÁ!

Empezaremos este mes, cómo no, hablando del manga. ¿Os imagináis vivir en un lugar donde la gente lee manga en el tren y a todas horas, donde las librerías convencionales están repletas de ellos y donde hay enormes establecimientos dedicados exclusivamente a la compra y venta de manga de segunda mano? Eso es Japón. ¿Quién se anima?

Los japoneses, grandes lectores

La importancia del fenómeno manga en Japón es extremadamente sorprendente para el profano. Todo el mundo, a cualquier edad, los lee: niños, adolescentes, jóvenes, ejecutivos de traje y corbata (los llamados *sarariiman*), el ama de casa y hasta la abuelita. Por esto, los hay para todos los públicos, a elegir, y desgraciadamente, como sabemos, no todos se exportan a Occidente.

Montarse en el tren es un buen ejercicio para percatarse del alcance de este fenómeno: la mitad de la gente, de pie o sentada, está dormitando, y muchos de los demás están leyendo un manga o un periódico.

En Tokio, capital de Japón y también del manga, ocurre un fenómeno curioso. El lunes por la mañana, el *sarariiman* de camino al trabajo compra las revistas *Morning* o *Big Comics* por 250 ó 300 yenes en la estación para leerlas durante el trayecto. Al llegar, las vende por 50 yenes a un sin-techo a la salida de la estación, con lo cual recupera algo de dinerito; a su vez, el señor revende la revista que está todavía nueva por 100 ó 150 yenes a los estudiantes a la salida de la escuela, y todo el mundo sale ganando. Ya lo veis, esto es una mafia...

Kiosk en una estación de JR en Tokio.

El quiosco japonés

En casi todas las estaciones de tren, especialmente de Japan Railways (JR), la compañía más fuerte del sector, hay un *Kiosk* (quiosco japonés, aunque sólo los de JR se llaman así). Los *Kiosk* japoneses son algo diferentes de los que estamos acostumbrados a ver, a veces uno se pregunta cómo puede tanta cantidad de cosas aguantarse en un espacio tan pequeño sin reventar el tenderete, y es que el espacio se aprovecha al máximo de una manera increíble. Pues bien, en un *Kiosk* japonés uno encuentra bebidas, chocolatinas y otros tentempiés para matar el hambre, tabaco, periódicos (enroscados, uno dentro del otro, por eso del ahorro de espacio), revistas varias y... sí, por supuesto, también manga, ediciones *tankôbon* y también revistas semanales estilo *Shônen Jump,* todo amontonado y amenazando caer. El quiosquero apenas tiene espacio para moverse.

Cuando se cierra el *Kiosk* por la noche, las diferentes alas en las que se ha desplegado se repliegan en sí mismas de manera que no cabe ni una aguja dentro. No es un mito eso de que en Japón todo es pequeño, no...

¿Sabías qué es el tachiyomi?

El *tachiyomi* es la actividad que consiste en leer tu revista preferida de pie delante de la estantería donde está expuesta, sin necesidad de comprarla. Literalmente, *tachi* significa "estar de pie" y *yomi*, "leer". En cualquier otro lugar del mundo no tardarían ni dos minutos en llamarte la atención o simplemente echarte, pero en Japón es una práctica muy extendida y tolerada. En los *conbini*, en las tiendas de manga de segunda mano, en las mismas narices de un quiosquero incluso, uno puede empaparse la revista y marcharse tan tranquilo. Hay gente que le dedica tardes enteras a esta actividad. Bueno, no es la meca de la comodidad pero ¿quién dice que leer no es barato? ¡Esto es Japón, amigos!

Los fieles del tachiyomi. ¡Vaya morro!

HABLANDO CON LOS PROTAGONISTAS

中野好子 **(Nakano Yoshiko), 50 años**

TODOS LOS MESES, JUNTO CON EL REPORTAJE *NIHON KARA*, TENDREMOS A UN INVITADO QUE NOS EXPLICARÁ ALGO MÁS SOBRE EL TÓPICO DEL MES. PARA EMPEZAR, NADA MEJOR QUE UNA QUIOSQUERA BIEN SALADA QUE TRABAJA EN LA ESTACIÓN DE SAIIN, LÍNEA HANKYU, EN EL CENTRO DE KIOTO.

SHIRASE: ¿Desde qué hora hasta qué hora trabaja, Yoshiko-san?
YOSHIKO: Abro el quiosco a las 6 y media de la mañana y lo cierro a las 9 de la noche. Tengo media hora para ir a comer durante la cual me releva alguien del otro quiosco de la estación.
S: Eso es a diario, ¿no son muchas horas?
Y: No, por supuesto, trabajo lunes, miércoles, viernes y domingo. Nos turnamos para cubrir la semana con otra persona, ¡si no sería imposible!
S: Debe de ser duro estar todo el día en un espacio tan pequeño...
Y: Apuesta a que sí, y más si estás regordeta como yo... (risita encantadora)
S: ¿Cuál es la franja horaria en la que está más ocupada?
Y: Sin duda, por la mañana, de 7 a 9. Por la tarde también, cuando los *sarariiman* regresan del trabajo, entre las 5:30 y las 8, pero ya no es lo mismo porque los periódicos y revistas se compran por la mañana, claro.
S: ¿El artículo más vendido de todo el quiosco?
Y: Chicle y porquerías así para matar el hambre, se venden más incluso que el periódico. El periódico sería el segundo artículo... Pero el que más dinero da, seamos realistas, es el tabaco.
S: ¿La revista más vendida?
Y: *Shônen magazine*, seguida de cerca por *Shônen Jump*
S: ¿Cuántos *Shônen Jump* se venden el lunes, cuando sale?
Y: Mira, la semana pasada fueron 156, normalmente aquí siempre oscilan entre los 150 y los 200 pero eso depende del lugar, aquí se venden pocos.
S: ¿Edad de los compradores?
Y: Gente joven, claro, desde estudiantes de la escuela superior (15, 16 años) hasta universitarios y algunos que ya no lo son, no sé, hasta 30 años quizá.
S: ¿Alguna anécdota divertida? Cuéntenos...
Y: Bueno, desde que me he hecho vieja los hombres son muy amables conmigo y ya no tengo la sensación de que quieren ligar, lo paso en grande con ellos, las mujeres son más estúpidas. Esta es una estación tranquila... Bueno, una vez una mujer me pidió que le rebajara un artículo, cosa imposible en un quiosco, y se fue enfadada y sin compra porque no lo hice. Y de vez en cuando pasa algún famoso; los reconoces porque aunque sea ya de noche llevan las gafas de sol puestas, es cómico.
S: Muchas gracias Yoshiko-san, nos ha ayudado muchísimo.

Y además de su simpatía, Yoshiko-san me regaló unas galletitas... ¡Ñam!

Manga de 2ª mano a 100, ¡yuppie!

Otro servicio dirigido en especial a los estudiantes son las tiendas de manga de segunda mano, una verdadera gozada. Montones y montones de manga a partir de 100 yenes, 150 pesetas, y en el peor de los casos, cuando se trata de series muy nuevas, a mitad de precio. Un verdadero chollo.
¿Y cómo nacen estas tiendas? Puesto que las preferencias de la gente cambian con la edad, uno se cansa de los manga que solía leer y no sabe qué hacer con ellos. Así, los estudiantes que entran a la universidad venden sus manga infantiles; de la misma forma, los hombres al casarse venden sus manga, en muchos casos hentai, puesto que ya no los necesitan (¡ejem!), y ya tienen la entrada para un nuevo televisor. ¡Y de eso nos aprovechamos los pobres para montarnos unas colecciones que no veas!

Tiendas 24 horas

Si en España uno encuentra cajeros automáticos en cada esquina, en Japón lo que abunda son los *conbini*, del inglés *convenience store*, tiendas abiertas las 24 horas del día. Lo esperable sería encontrar allí sólo artículos de primera necesidad, ¿verdad? Pues bien, también se encuentran las publicaciones semanales de manga, estanterías llenas y gente en fila haciendo *tachiyomi* (ver apartado ¿Sabías qué...?).

Pues esto es todo por ahora, no os perdáis la entrevista con la quiosquera ni las próximas entregas de *Nihon kara*. ¡Aquí os espero, hasta el próximo mes!

Tokio /

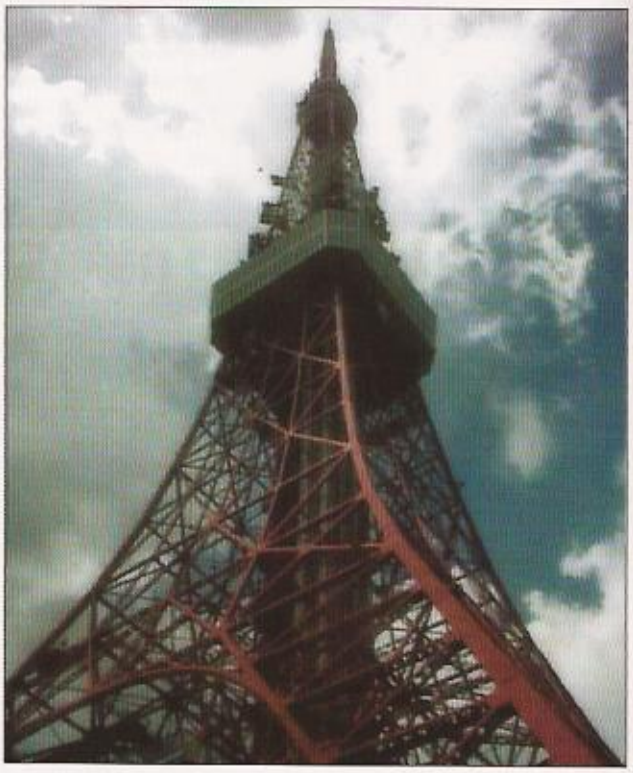
BIENVENIDOS A LA SECCIÓN DE VIAJE, EN LA QUE VAMOS A CONOCER LAS PRINCIPALES CIUDADES JAPONESAS EN UN RECORRIDO RÁPIDO PERO SUFICIENTE PARA HACERNOS UNA IDEA DE LO QUE NO PODEMOS DESCUIDAR EN NUESTRO ITINERARIO. TOKIO, LA CAPITAL DEL PAÍS DEL SOL NACIENTE, ES EL PUNTO DE PARTIDA IDEAL PARA UN RECORRIDO POR JAPÓN, Y EL PUNTO EN QUE ES MÁS PROBABLE QUE ATERRICE VUESTRO AVIÓN. ASÍ QUE EMPEZAMOS NUESTRO VIAJE POR LA ANTIGUA EDO (RECIBE EL MISMO NOMBRE QUE EL PERÍODO HISTÓRICO), QUE HOY ES TOKIO, CIUDAD DE RASCACIELOS. SU TAMAÑO NOS OBLIGARÁ A HACER UNA PARADA DE UN PAR DE CAPÍTULOS, Y ES QUE CON MÁS DE 13 MILLONES DE HABITANTES LA COSA DA PARA MUCHO.

el centro

Empezamos en la estación de Tokio, centro neurálgico de la ciudad. Desde aquí todas las líneas de tren y metro están disponibles, en romaji además, de manera que no hay pérdida. Nuestra primera parada será el Palacio Imperial, del cual solamente podremos visitar los jardines, pero aun así, vale la pena. La razón es que ahí supuestamente vive el Emperador, y evidentemente no es cuestión de molestarle...
Una vez vistos los jardines y tomadas las fotos de rigor, pasamos a la segunda parada, Akihabara, el centro de las tiendas de electrónica: de todo; bueno, bonito y barato. Un sueño hecho realidad para los amantes de estos chismes.
Hacia el este encontramos Asakusa, donde está el Kaminari-mon, la entrada que estáis hartos de ver en fotografías de Japón, y da a un templo con un mercadillo permanente muy interesante y tentador (¡cuidadín con el gasto!).

Hacia el este

Al norte se encuentra el parque de Ueno, una enorme zona verde repleta de templos y monumentos y donde además están reunidos todos los museos importantes para los interesados. Es una buena caminata, os lo advierto, y os sorprenderéis de la cantidad de mendigos que dormitan por allí (la razón es que dan comida gratis al mediodía).
Si todavía os quedan ánimos, hay varias opciones: Una es ir hacia el sur hasta Ginza, donde encontraréis los edificios del tipo de Sony, con la última tecnología expuesta al público. Otra posibilidad es desplazarse hasta la Torre de Tokio, que aunque en blanco y rojo no es nada más que una réplica de la Torre Eiffel de París, eso sí, según los japoneses más alta que la francesa.



No obstante, si ya está anocheciendo, la mejor recomendación es coger el tren monorrail hasta la isla artificial donde construyeron el edificio de Fuji Terebi, la cadena de televisión. Una vista de la ciudad, especialmente de noche, que le quita el hipo a cualquiera.
Aquí acabamos nuestro primer repaso relámpago por Tokio, el próximo mes hay más.

La imponente pero plagiada Tokyo-Tower.

Akihabara, para los amantes de la electrónica; y la entrada del Kaminari-mon.

Foto obligada en los jardines imperiales.

IRC Charlemos todos juntos

Hablar por hablar, o... como cientos de tíos se hacen pasar por chicas

Texto por Oriol Rosales [URI] | org@tinet.org

CONTINUANDO CON LA SERIE DE ARTÍCULOS SOBRE LAS POSIBILIDADES QUE OFRECE INTERNET, LE TOCA EL TURNO ESTE MES AL CHAT.

El termino ingles chat (charlar) es en teoría un sistema de conversación instantáneo, y lo es en teoría porque dependiendo de la carga del servidor, la conversación puede ser de todo menos "instantánea". En informática el termino que se utiliza para designar este servicio es IRC (Internet Relay Chat o charla en Internet por turnos).
Básicamente un usuario accede a una red de IRC a través de un servidor donde puede escoger entre una lista de canales dedicados a un tema especifico, mas o menos general, por ejemplo desde la cría del osobuco silvestre, hasta el canal cine o el canal amor. Lógicamente se puede entrar en uno o varios canales a la vez, dependiendo del grado de atención que queramos prestarle a cada uno, y dentro de un canal cualquiera podemos iniciar conversaciones privadas con cualquier usuario del mismo. En resumidas cuentas ese seria el funcionamiento básico del IRC.

Vale, pero solo se puede hablar y ya esta? Bueno ahora es cuando hay que contar un par cosas, una buena y otra mala. La buena es que no, no solo se puede hablar. Existe también la posibilidad de enviar y recibir archivos de cualquier tamaño, lo que además de conocer a gente, ofrece el aliciente de recibir música, o videos al mismo tiempo que charlas con tus amigos. Y lo que es mejor, muchos grupos de fansubs, distribuyen su material principalmente a través de IRC, ya que permite montar servidores de ficheros en un canal, llevando a cabo la transferencia mediante DCC, que para entendernos es básicamente un estilo Naptser, de cliente a cliente, sin pasar por el servidor.
Lo malo, es que llegado el momento de concebir el IRC a alguien se le ocurrió la maravillosa idea de llevar a cabo la gestión de cada canal otorgando privilegios a uno o mas usuarios por encima del resto de visitantes del canal. Como en todo cuando alguien esta por encima de otro, aunque sea tan solo por el triste y mero hecho de tener la competencia de decir quien pude y quien no puede estar en un canal, aparecen los conflictos. Por norma general en los canales pequeños y mas específicos no suele pasar nada, sin embargo, en los canales muy concurridos y donde el nivel de las discusiones son algo mas encarnizadas aparecen frecuentemente trifulcas y camorras propiciadas por el hecho de colgarle la 'chapita' de operador a algunos recién destetados -intelectualmente hablando- sin vida propia...
Centrándonos en el caso del manga y el anime en lengua hispana, existen un gran numero de canales en el la red del irc-hispano (red por excelencia del chat en lengua castellana). Se puede acceder a dicha red a través de 2 vías; la convencional, es decir, una aplicación cliente del IRC, (el mIRC por ejemplo), que permite una mayor libertad en la configuración, la elección del servidor y del puerto, y un sinfín mas de opciones. Por otra parte, se puede optar por la vía "web". Viene a ser un cliente mucho más sencillo, esta vez no es una aplicación a parte sino un programa "encajonado" en una pagina web, y generalmente con todos los parámetros de la conexión al servidor fijados, donde solo hay que introducir el canal deseado y el nombre que nos queramos poner (nick).
Una vez hecho esto solo tenemos que escoger entre una extensa lista de canales donde satisfacer nuestros intereses. Un ultimo consejo, mejor no aceptar ningún archivo que no hayáis pedido, ni de alguien que no se conozca, y incluso si le conocéis preguntadle primero que es lo que os quiere enviar, puede ser que lo este enviando sin enterarse.

+ Información

#shirase
Canal de esta revista, donde podréis encontrar a la mejor gente, e incluso a la gente que trabajamos en Shirase.

#mlm
El canal mas antiguo en castellano sobre manga y anime de la red, al igual que la mailing list de la que proviene.

#manga
Hoy por hoy el canal mas concurrido, el mas idóneo para empezar a encontrar a gente con gustos comunes.

Digimon
En los videojuegos... faltaría más

Texto por Jose C. Fernández [Magus] | magus73@latinmail.com

SALUDOS, JUGONES. PARA CONTINUAR CON EL DOSSIER QUE OS OFRECEMOS EN EL NÚMERO, TODO SOBRE LOS JUEGOS DE DIGIMON PARA NUESTRAS PLAYSTATIONS, QUE SON MÁS DE LOS QUE PARECEN (HAY HASTA DE COCHES). POR MOTIVOS DE ESPACIO (Y PORQUE TAMPOCO LO HE VISTO MUY INTERESANTE), ESTA VEZ VAMOS A SALTARNOS LAS ENTREGAS DE WONDERSWAN (LA PORTÁTIL DE BANDAI).

DIGIMON WORLD

He perdido la cuenta de las veces que este juego ha sido anunciado y retrasado en España. En principio se suponía que era por una posible traducción al castellano, algo bastante lógico dado que es un juego orientado a los más pequeños. Finalmente, de salir, saldrá en inglés. Y digo de salir porque hay rumores apuntando a que el que saldrá al final será *Digimon Word 2*, mucho más jugable y divertido que éste que nos ocupa...

Ya hablando del juego en sí, hay que advertir que no es gran cosa. Recoge a todos los digimon de la primera parte de la serie, pero no esperéis encontrar a ninguno de los niños elegidos. Nuestro protagonista, nada carismático, es un gran cuidador de digimons en su Japón natal. Allí, como nos muestra la intro (en 3D, olvidaos de ver algo de animación en el juego), el chico es abducido a la isla digimon para hacerse cargo de reclutar a todos los digimon (¡¡¡hazte con todos!!!) que se han vuelto salvajes y deben ser reeducados (a base de palos). Contestando a un cuestionario recibiremos a Agumon o Gabumon, que será el único digimon que nos acompañe. Tendremos que hacernos cargo de todas sus necesidades, cuidando de él y educándolo, y darles órdenes en combate. A partir de aquí, y según lo hayamos entrenado, él digievolucionará a CUALQUIER digimon. Agumon puede llegar a ser Birdramon, Leomon o cualquier otro. Las evoluciones son irreversibles, y a decir verdad, bastante decepcionantes, ya que casi nunca obtenemos los digimones deseados, y ten cuidado, ya que a la tercera vez en la que el más peque de la casa vea como su adorado monstruito digievoluciona a un repugnante Numemon (el que se parece a un caracol), hará todo lo posible por lanzar el CD por la terraza, y no vas a tener fuerza moral para detenerlo. Eso sí, cada cierto tiempo cambiarás de digimon, y podrás volver a entrenarlo desde el principio.

A nivel técnico el juego no está mal, con unos gráficos 3D en fondos prerenderizados discretos. Si le dedicas el tiempo suficiente, los combates que en un principio son aburridísimos (sólo tienes la posibilidad de atacar) acaban siendo más llevaderos e incluso podrás manejar tú a tu mascota. La historia es

Arriba podéis ver imágenes de Pokemon World y abajo su segunda parte.

ligeramente infantil, pero te mantendrá ocupado bastante tiempo dando vueltas por el mundo digital. Recomendable para forofos incondicionales. Eso sí, para ser sincero, yo me he divertido mucho más con las aventuras de *Pokémon* en GameBoy que con este insulso *Digimon*, a pesar de las diferencias técnicas.

DIGIMON WORLD 2

Este juego ya es otra cosa. Parece que los chicos de Bandai se dieron cuenta de que eso de criar a los digimons era muy aburrido, y decidieron hacer una especie de *Pokémon* con combates en 3D.
El CD recoge a la mayoría de las criaturas de la segunda parte de la serie y nos ofrece muchos más digimons a elegir, ya que ahora podremos luchar simultáneamente con 3 digimons en nuestro bando y hacerlos evolucionar cuando nosotros queramos.
El punto más negro de este juego es su historia. Aquí llevaremos a otro entrenador de digimons desconocido (eso sí, de aspecto menos estúpido que el de la primera parte, incluso podremos vestirlo a nuestro gusto), y nuestra única misión será ir enfrentándonos en combates a los distintos enemigos de una zona hasta llegar al digimon Virus Jefe. Esta total falta de guión – el juego se reduce a "ve a la torre verde", "ve al bosque" -_-U – hace que los combates brillen con luz propia. Y es este punto el que los programadores se han currado. Unos diseños muy buenos, unos ataques geniales, con voces y todo, y distintos escenarios que potenciarán las habilidades de los distintos tipos de digimon.
El otro añadido, algo que realmente se echaba en falta, es el Tame, la posibilidad de "domesticar" a los enemigos mediante un sistema de lucha y regalos. Ahora podemos capturar a ejemplares de todo el mundo digital, y gracias a un medidor de ADN, fusionarlos para obtener nuevas criaturas. Tengo que destacar que aquí tampoco evolucionarán los personajes como en la serie; por ejemplo, para conseguir a Beemon necesitaremos un Raydramon y un Greymon o_O?. Luego ya podremos entrenarlo y digievolucionarlo. El juego apareció en USA el 4 de Abril, y es el más recomendable, incluso de importación, ya que con unos pequeños conocimientos de inglés no tendrás problema.

DIGIMON CARD BATTLE

Sí, sí, los digimons también juegan a las cartas. Con el protagonista de *Digimon World* (lo odio), nos enfrascaremos en un divertido juego de naipes con los digimons de por medio. Con unas reglas entre el dominó, el juego de cartas de *Pokémon* y el de *Final Fantasy 8* tenemos este juego multijugador para partidas contra tres adversarios digimons o con tres amigos (lo más recomendable, ya que estaréis todos igual de perdidos).
Lo mejor del juego son los ataques que efectuaremos con la carta ganadora, donde unos gráficos 3D más que correctos nos mostrarán una secuencia del digimon en cuestión de la carta atacando a los demás.
El juego saldrá en USA a principios de verano, y no hay que descartar que llegue aquí algún día.

POCKET DIGIMON WORLD

COOL AND NATURE DISC WIND DISC

¿Te has preguntado alguna vez cómo sería un *Digimon Stadium*? Pues Bandai tiene la respuesta. Enfrentamientos de todos los digimons en 3D en increíbles escenarios, hasta con comentarista. Sólo tiene un gran pero: la idea principal es la de criar y entrenar a vuestros digimons en la Pocket Station. Sin ella, simplemente olvidaros de tener una mínima posibilidad de jugar. Es recomendable si y sólo si tienes la Pocket Station.

POCKET KURUMON DIGIMON TAMERS

Sí, eso de Pocket del principio también se puede traducir como "vedado a los occidentales". Este juego es un mero criador de digimons, ya sin luchas de por medio, y con muchas posibilidades de criar a nuestro monstruito. El juego en sí sirve para seguir cuidando de la alimentación y cuidados del pequeño Kurumon en tu televisión, donde tiene un pequeño mundo virtual para moverse. Es otra entrega que sin la Pocket Station no tiene sentido.

DIGIMON GRAND PRIX

La última entrega en aparecer. Cuando escribo estas líneas, el juego no ha salido todavía en Japón. Es un juego de carreras con los digimons más populares de la primera y segunda parte, y tiene bastante buena pinta, aunque no puedo deciros mucho más sin verlo en movimiento.

Para ampliar la información, dónde localizar algún juego o cualquier otra duda, mi dirección de correo.

BROTHER

Un Film de **Takeshi Kitano**

Texto por Víctor Toyos [SR.RUBIO] | victortg@telecable.es

TAKESHI KITANO NO ES UN DESCONOCIDO EN NUESTRO PAÍS NI MUCHO MENOS. SU PELÍCULA *HANNA-BI* (*FLORES DE FUEGO*) YA COSECHÓ UN CIERTO ÉXITO EN EL FESTIVAL DE SAN SEBASTIÁN, AMÉN DEL FESTIVAL DE VENECIA, DONDE KITANO SENSEI SE CONSAGRÓ GRACIAS A ESTA OBRA, EN MI HUMILDE OPINIÓN UNA DE LAS MÁS PRECIOSAS HISTORIAS QUE NUESTROS OJOS PUEDAN CONTEMPLAR. AHORA LLEGA A NUESTRAS PANTALLAS SU NUEVO FILM, *BROTHER*, EL CUAL VIENE RODEADO DE CONTROVERSIA PUES ES LA PRIMERA VEZ QUE EL AUTOR JAPONÉS TRABAJA EN AMÉRICA. ¿SABRÁ ESTAR A LA ALTURA DE LAS CIRCUNSTANCIAS?

Yakuzas en USA

En su novena inclusión tras las pantallas (su volumen nº9 como a él le gusta llamarlo) Kitano (que utiliza el sobrenombre de Beat Takeshi en su faceta de actor) nos introduce en el mundo de las mafias, tema que ya abordó con evidente crítica en algunas de sus anteriores películas. Yamamoto (Beat Takeshi) es, como muchos otros, un Yakuza japonés. Un día un clan enemigo liquida a su jefe, y él decide abandonar Tokio para no tener que someterse a los asesinos de su protector. El destino elegido es Los Angeles, donde su hermano Ken (Claude Maki) ha abandonado sus estudios para convertirse en un traficante de drogas. Yamamoto se une a su grupo y se encuentra con que Denny (Omar Epps), un afroamericano con el que tuvo un altercado a su llegada a los Estados Unidos. A pesar de esto pronto se desarrolla entre ellos un extraño vínculo de amistad, similar al que se produce entre los miembros de la mafia japonesa. Pero no todo iba a ser del color de las rosas, y nuestro protagonista empieza a revivir el violento ritmo de su antigua vida. Por supuesto en los USA también hay una mafia, y ésta sugiere al nuevo clan de Yamamoto unirse a ellos. Pero se niegan y es entonces cuando empezara la auténtica batalla. Para esta nueva película Kitano se ha rodeado de su equipo habitual japonés, incluyendo a los actores Ren Oshumi y Susumu Terajima, y al genial compositor Joe Hisaishi, al que todos conocéis ya por ser colaborador de casi todas las obras de

Diferentes versiones del cartel de la película (japonés, alemán y francés)

Miyazaki así como de los seis últimos films del propio Kitano. Esto ya nos puede hacer una idea de la enorme calidad que tendrá la banda sonora, como todas las de este genial autor, que consigue dar un magistral toque de emotividad a todas sus partituras.

Por la parte americana de la película el rostro más conocido es Omar Epps, que interpreta el papel de Denny. Es un actor medianamente conocido en los USA, tal vez lo recordéis por su papel en *Scream 2* o la serie *Urgencias*, donde interpretaba a un estudiante de medicina que se acababa suicidando al no soportar la presión a la que era sometido por su jefe, un papel de casi tanto dramatismo como el que interpreta en *Brother*.

Por supuesto, tratándose de una obra de Kitano no podemos esperar un cuento de hadas. Todas sus obras, salvo tal vez *Kikujiro no natsu* (El verano de Kikujiro) tienen un alto contenido de violencia, y esta ocasión no va a ser una excepción. Podremos comprobar la gran cantidad de sangre que emana de un cuerpo humano al recibir un balazo en muchas ocasiones, observaremos como el maestro recrea las peleas entre las mafias con una increíble crudeza, e incluso podremos ver cabezas mutiladas, un auténtico espectáculo no apto para todos los públicos.

La película se encuentra producida por el británico Jeremy Thomas, el cual conoció a Takeshi después del rodaje de *Feliz Navidad, Mr. Lawrence*, y como él mismo afirma uno de los grandes problemas a la hora de afrontar el proyecto era que Kitano pudiera trabajar en los Estados Unidos con la misma soltura y libertad que en Japón.

El autor no es sólo conocido por sus películas, sino por sus numerosos programas cómicos, tiene varios "shows" a la semana que millones de japoneses esperan con ansias. Tal vez recordéis el famoso *Takeshi´s Castle*, que aquí en España fue totalmente destrozado por Tele 5 pasando a llamarse *Humor Amarillo*, lo único que dejaron intacto fueron las pruebas, lo demás era todo un doblaje estúpido digno de *El informal*... Una pena, pues era un programa bastante gracioso.

El hecho es que Kitano grababa varios episodios de sus series para luego poder dedicarse una semana por completo a rodar sus films. Pero estando en los USA el autor debería dedicar por los menos un par de meses a su nueva película, por lo que tuvo que dejar grabados suficientes espectáculos para cubrir su ausencia, lo que le supuso un auténtico reto.

Sobre su localización cabe destacar que Kitano se decidió finalmente por Los Angeles en vez de Nueva York como estaba pensado en un principio. Esto fue una decisión personal del autor después de su visita al país. En mi opinión es una decisión muy acertada, pues Los Angeles es una ciudad preciosa, además de tener cerca el mar (vale, Nueva York también tiene mar, pero las vistas son incomparables), que nunca falta en las obras de Kitano-sensei. Nueva York es una metrópolis demasiado bulliciosa y ruidosa para tan poética película.

"Escenas de enorme dramatismo, violencia, amistad, y en general una crítica al modo de vida de la mafia."

¿americanización?

Una de las cosas que más polémica ha levantado esta nueva obra de Takeshi Kitano es que sea su primera incursión en el poderoso terreno Norteamericano. Hay quien ya ha puesto el grito en el cielo diciendo que el autor se ha vendido y que a partir de ahora todo será un fiasco, esto es algo que merece la pena analizar...

¿Qué es lo que no nos gusta del cine americano? Para empezar está claro que si estáis leyendo esto es que sois unos buenos amantes del mundo del cómic y la animación japoneses (además de tener buen gusto eligiendo revistas), y tal vez, como es mi caso, los dibujos americanos, salvo honrosas excepciones, no os llenan, os parecen insulsos y repetitivos... pues exactamente lo mismo ocurre con el cine yankee.

Todas las películas son exageradamente patrióticas (ojo, estoy generalizando), y lo que es peor, previsibles. Todo son superproducciones en las que lo único que importa es la taquilla, y no la calidad de la cinta, se pagan enormes sumas a actores mediocres sólo para poder colocar su nombre bien grande en los carteles de las películas...

Podría seguir sacándole defectos al cine estadounidense, pues tiene muchos y son un bien escaso las buena producciones salidas de este país. Sin embargo no es cuestión de comeros la cabeza, pues cada cual tendrá su opinión, donde yo quería llegar era a comparar esta enorme industria con el cine de Kitano, y exacto, justo lo que estáis pensando: no tiene nada que ver.

Takeshi Kitano no se ha vendido al cine norteamericano ni mucho menos, simplemente quería cambiar un poco de aires y rodar en un sitio nuevo. Los que vayáis a ver la película podréis encontrar todos los elementos del buen hacer de este autor. Escenas de enorme dramatismo, violencia muy realista, una historia de amistad, y en general una crítica al modo de vida de la mafia. Nos os preocupéis, Kitano-sensei no nos ha decepcionado.

Sólo me queda recomendaros a todos que gastéis dos horas de vuestra vida en ver esta preciosa película, y por supuesto todas las demás del que para mí es uno de los mejores directores/guionistas de todos los tiempos.

DIGIMON

Música Digital para tus Digioídos

Texto por Mireya Alcaina [SHIVA] | chibi-mi@3xl.net

DEDICAMOS LA SECCIÓN DE ESTE MES A CONTINUAR CON NUESTRO CONCIENZUDO REPASO A LA SERIE DE PORTADA, DIGIMON. PERO POR SUPUESTO, LO HACEMOS TRASLADÁNDONOS A JAPÓN, BIEN LEJOS DE LAS VERSIONES RARAS Y LA MÚSICA DIGIAMERICANIZADA. ¿ALGUIEN ESTÁ EN CONTRA? ¿NO? ¿NADIE? BIEN, PUES EMPECEMOS.

DIGIMON: Llegan las ideas

Es algo de lo más normal sacar CDs con la música de las series de anime. Y *Digimon*, por supuesto, no iba a ser menos. Así que empezamos más bien con lo típico, algunos singles y los álbumes con la música de fondo. Tenemos en un principio cuatro singles: el opening, ButterFly; el primer ending, I Wish; el segundo ending, Keep On; y el tema de la evolución, Brave Heart. Todas y cada una de ellas acompañadas por otra canción y sus respectivos karaokes. Por supuesto, todos estos singles se recopilarán luego en un solo álbum, todo sea por los aficionados. Después, como primer plato, tenemos los dos álbumes con la música de fondo de la serie: Uta no Ongaku Shuu versión 1 y 2. Pero, un momento, parece que los temas instrumentales basados en cada personaje han tenido éxito. Incluso los tenemos recogidos en un CD-ROM con algunas aplicaciones para nuestro ordenador. ¿Qué se hace en estos casos? Pues sacar un nuevo disco con temas cantados por los personajes mismos: el Best Hit Parade. Arrase total. Las canciones preferidas de todo el mundo. Vaya, parece que la música de *Digimon* da bastante dinero, si es que los aficionados deben de ser ricos. ¿Qué más se puede vender? Cómo no, no podían faltar unos dramas. Y ya tenemos en el mercado tres álbumes más de *Digimon*, esta vez con nuestros personajes preferidos hablando entre ellos y haciendo tonterías a lo culebrón radiofónico. Pero la serie ya se acaba, no podemos dejarlo así. Para rematarlo: el Teki Chara Song File, un disco con temas cantados por algunos enemigos. La sombrilla de papel en tu refresco tropical, vamos. Recuento de compactos de la primera temporada: 13, ni más ni menos.

DIGIMON 02: Explotación en toda regla

Llega la segunda temporada, y eso significa que llega nueva música también. Empezamos básicamente igual que en la primera temporada, los singles y álbumes de música de fondo. Esta vez los singles se han ampliado, ahora ya son cinco: el opening, Target; el primer ending, Ashita wa Atashi no Kaze; el segundo ending, Itsumo Itsudemo; el primer tema de evolución, Break Up; y el segundo tema de evolución, Beat Hit. Por supuesto, igual que antes, con sus canciones de acompañamiento y sus respectivos karaokes para nuestras juergas otakus. Más adelante, algunos de esos singles se volverán a sacar en formato álbum normal, pero con las mismas canciones. La razón, un misterio (o no). Y también tenemos un disco algo más extenso con recopilación de canciones de los singles, el Single Hit Parade. Continuamos con los básico, que son los álbumes dedicados a la música de fondo de la serie: de nuevo, Uta no Ongaku Shuu versión 1 y 2. En ellos también encontramos los famosos temas instrumentales dedicados a cada niño. Pero esta vez nos tienen guardado un as en la manga. Aparecen en nuestras tiendas los álbumes llamados Best Partner, una serie de 12 maxi singles (que de maxi tienen 3 canciones), dedicados a cada uno de los niños, tanto antiguos como nuevos, y su digimons. ¿Qué encontramos en estos CDs? Una canción cantada

La pasión por el karaoke de los japoneses es absoluta... ¿No me creéis?

por el niño, una canción cantada por el digimon y una canción cantada a dúo por los dos. Interesante, a falta de otro adjetivo. Después llegan las Navidades, y podemos hacernos un regalazo con el CD navideño de *Digimon02*, bautizado como Christmas Fantasy. Ideal para la cena familiar. Se podría pensar que ya no se pueden sacar más discos, pero eso sería una gran equivocación, sería matar a la gallina de los huevos de oro. Y aparecen en nuestras estanterías tres nuevos discos, que parecen completamente nuevos. Te los compras, ¿y qué encuentras? Pues que son una recopilación de los Best Partner: uno está dedicado a las canciones de los niños, otro a las de los digimons, y otro a los dúos. Pero este tipo de cosas nunca vienen solas, en serio. Tenemos los clones imperfectos de estos discos, que consisten en la versión karaoke de todas y cada una de las canciones de los Best Partner. Para recuperar un poco la línea de la primera temporada, también tenemos unos dramas, dos discos en este caso. Aunque eso sí, uno de ellos está dedicado solamente a Matt y su pareja (que no pienso decir quién es), el disco-drama se llama "Un día de Yamato Ishida", así que os podéis hacer una idea del argumento (pasteloso, pasteloso). Después de habernos costado toda la colección un ojo de la cara y parte del otro podemos empezar a pensar que no queremos más compactos. Pero entonces llega la guinda del pastel. Tenemos un álbum con canciones del grupo de Matt, Teenage Wolves, llamado Door (insertad aquí chillidos histéricos de jovencitas en un concierto de los BackStreet Boys). Ahora ya sí que no vas a poder comer en un mes. Recuento de compactos de la segunda temporada: 32 seguros, y alguna recopilación que me debo haber dejado o está aún por salir.
Y si pensáis que eso es mucho, aún nos queda *Digimon Tamers*.

Música de cine

Ja. Sorpresa, sorpresa. Las creaciones musicales no se limitan tan sólo a la serie. También nos pueden sacar el dinero con las películas. Tenemos un tema para cada película, por lo tanto hasta ahora tenemos ya tres compactos con música de películas (de la primera película no sacaron ningún compacto). El esquema que siguen estos CDs es el mismo que el de los singles de la serie: la canción de la película, una canción que la acompaña, y los karaokes de las dos canciones. Así tenemos: de la segunda película, el tema Sakuhin nº2 Haru I Chouchou; de la tercera película, Stand by Me; y de la cuarta película, Friend. También como curiosidad, por si os interesa, en EEUU también han sacado un CD con la música de Digimon: The movie, que es como el de la película de Pokémon, "música inspirada en la película" (osease, que no tiene que salir necesariamente en ella). Son canciones hechas por grupos americanos, tipo Barenaked Ladies.

El remate final

No, no os voy a sacar más compactos. Simplemente decir algo que me parece curioso. En todas las temporadas hasta ahora se han mantenido a los mismos cantantes para el opening, el ending y el tema de evolución. Son: Koji Wada, Ai Maeda y Ayumi Miyazaki, respectivamente. También cabe destacar que Ai Maeda, siendo la voz de Mimi (la pudisteis oír en el episodio del karaoke en la primera temporada), se ha hecho muy famosa gracias a la serie, ya que no sólo canta los endings, sino que canta también temas de las películas, del disco navideño, y muchos más.
Así que ya sabéis, coleccionar todos estos discos es un deporte (las portadas al menos lo merecen), y si no, siempre queda Internet.

SPIDERGIRL

¿Y POR QUÉ NO?

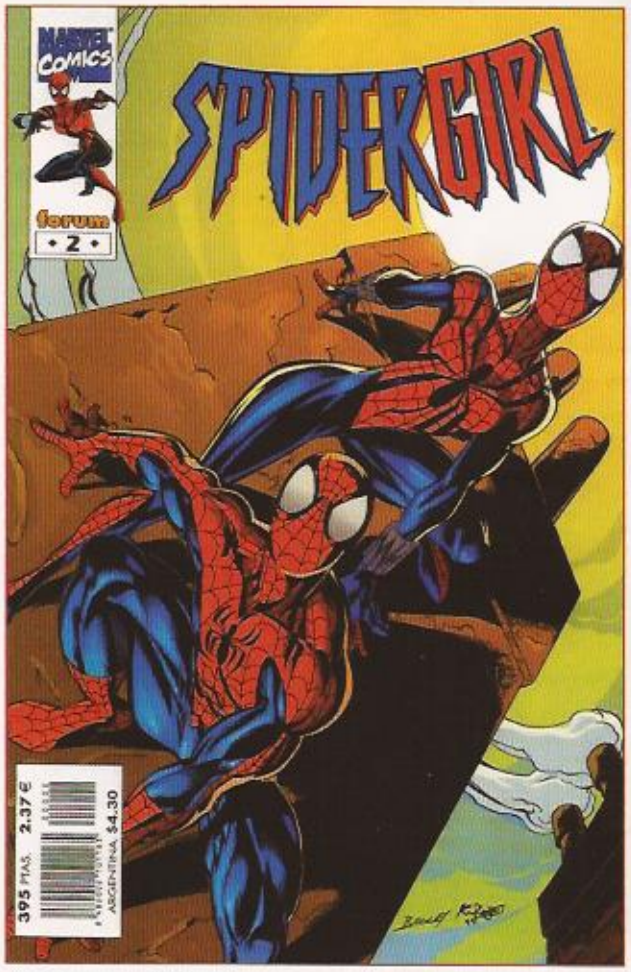
Texto por Julián M. Clemente

LOS BUENOS TEBEOS APARECEN DONDE MENOS TE LO ESPERAS. EN MARVEL HAN TENIDO DESDE HACE DOS DÉCADAS EL MAL VICIO DE ABUSAR DE SUS GRANDES IDEAS. ¿QUE LA PATRULLA-X VENDE TODO LO QUE PUEDE Y MÁS? ¡LANZAMOS VEINTE COLECCIONES CON X EN PORTADA! ¿QUE LOS FUTUROS ALTERNATIVOS ESTÁN DE MODA? ¡NOS INVENTAMOS TRES O CUATRO! ¿QUE LOS FANS SE PIRRAN POR LOS TEBEOS DE SPIDER-MAN? ¡QUE TENGAN QUE RASCARSE EL BOLSILLO CINCO VECES AL MES!

Conocidos los antecedentes, la llamada Marvel Comics 2 no pintaba nada bien. De repente, la Casa de las Ideas lanzaba tres colecciones que transcurrían en un hipotético futuro, uno más, de los muchos con los que cuenta el Universo Marvel. La acogida fue tibia por parte del público, y las series fueron cerrando poco a poco. Todas menos una.

Sí, porque entre las series del MC2 pronto empezó a brillar con luz propia Spider-Girl, la colección protagonizada por la hija de Peter Parker. ¿Qué tenía de particular la serie para que gustara a sus lectores? No era ninguna obra maestra, ni candidata a premios, ni sus autores resultaban especialmente llamativos. El guionista, Tom DeFalco, siempre había logrado escribir tebeos entretenidos, pero hacía tiempo que no hacía nada destacable; el dibujante, Pat Olliffe, es de trazo agradable y sencillo, pero no pasa de ahí. Juntos sin embargo han creado un producto *quasi* milagroso: un tebeo que se lee con gusto sin necesidad de conocer cientos de personajes y de colecciones y al que siempre se vuelve a por más. Y es que, si bien los lectores de Spider-Girl son pocos, sí son muy fieles a la colección, tanto que han conseguido salvarla de la hoguera en Estados Unidos y han comenzado una campaña similar en España. En ese grupo de lectores abundan los fans veteranos del Hombre Araña hastiados de lo insulso de sus aventuras más recientes, pero también gente que en su vida ha leído un tebeo y se interesa ahora por las andanzas de esta jovencita encantadora, o un montón de chicas que han encontrado en May a una de las mujeres más creíbles jamás descritas en un cómic de superhéroes: inteligente, activa, cariñosa, sensible, imperfecta... en definitiva, real; todo un acierto para una época en la que abundan las heroínas de actitudes masculinas y caderas imposibles.

Antes de llegar a *Spider-Girl*, tanto Tom DeFalco como Pat Olliffe se habían encargado de manera eficaz y competente de diferentes etapas de la vida de Spider-Man. DeFalco escribió las andanzas del lanzarredes durante una buena temporada e incluso editó sus aventuras; Olliffe dibujó las deliciosas *Historias Jamás Contadas de Spider-Man*, cuyo espíritu ha continuado Spider-Girl. Para May Parker, haber heredado las habilidades arácnidas de su padre no es más que otra de las sorpresas que le ha traído esa fascinante, terrible etapa de la vida llamada adolescencia. Además, se tiene que enfrentar cada día a las dudas de su padre sobre su carrera como superhéroe, a un buen número de villanos de lo más estrafalario o a los exámenes trimestrales. A ello hay que añadir unos secundarios muy bien cuidados (desde los compañeros de May, a los colegas de profesión como los Cinco Fantásticos, pasando por la familia Parker o personajes tan misteriosos como Darkdevil).



Portada del número dos de la edición española.

A diferencia de lo que ocurre normalmente con las historias que tienen lugar en el futuro, las aventuras de Spider-Girl están impregnadas de un optimismo que llega a los lectores. El MC2 no es muy diferente al nuestro mundo: nada de guerras apocalípticas ni de sociedades dominadas por el Gran Hermano. Por otra parte, además del buen humor que destilan sus páginas, resulta muy fácil empezar a leer la serie pese a que ya lleve unos cuantos números publicados. Aunque hay tramas que puedan desarrollarse a lo largo de varios meses, DeFalco ha sido muy cuidadoso a la hora de contar historias autoconclusivas. Lo cierto es que el que prueba, repite. ¿A qué esperas para darle una oportunidad?

May espera tu voto

De todos es sabido que tras los normalmente breves periodos de calma llega la tormenta. Y el mundo del cómic no es menos. Si primero le llegó el turno al manga, con una recesión de títulos y aficionados de los que hacen época, es ahora el cómic book americano quien tiene que afrontar los duros ataques de las frías e implacables ventas. Centrándonos en el caso particular de la edición en español de los cómics de la Todopoderosa Marvel, hasta hace relativamente poco los aficionados a los tebeos de la compañía norteamericana por excelencia podían disfrutar de una saneada línea en la que se publicaban con una excelente relación calidad/precio. En pocos meses hemos asistido a un ciclo de recesión lenta pero imparable en el que el número de títulos publicados ha descendido hasta prácticamente la mitad y de la cual no se han librado ni los omnipotentes (y omnipresentes) mutantes, estrellas indiscutibles de la Casa de las Ideas. Ni tampoco se ha salvado de la quema la araña por excelencia, la franquicia de Spider-Man. Spider-Girl es la fantástica serie que cuenta las aventuras de May Mayday Parker, la hija del que antaño fuera el a menudo sensacional, muchas veces espectacular, y siempre asombroso Hombre Araña. Han pasado quince años desde que Peter colgara definitivamente las telarañas y se dedicara por completo a su familia y trabajo. Pero la tranquilidad no podía durar en casa de los Parker. Se dice que con la pubertad llegan los problemas: esos fastidiosos granos, el chico que te gusta no te hace caso, tu cuerpo cambia... ¡y consigues la fuerza y agilidad proporcionales de una araña! Estás convencida de que el poder que has adquirido no es fruto de la casualidad, y no serías hija de quien lo eres si no te dedicaras a repartir justicia allá donde el mal acecha; "Todo gran poder conlleva una gran responsabilidad", te repetía tu padre constantemente cuando eras chica. Evidentemente, esto no le hace ni pizca de gracia a tus padres, que sólo quieren lo mejor para ti, por lo que dudarás entre contarles la verdad o seguir llevando una vida secreta. Además, no puedes decirle nada a tus amigos sobre tu "otra identidad" para no ponerlos en peligro, ni siquiera a ese chico que te gusta. Por lo demás, ya sabes que los súper villanos son muy vengativos e irán a por ti a resolver cuentas pendientes con un tal Spider-Man. La vida de May es muy, muy movida. Y aquí en España nos quedaremos sin saber qué pasará con nuestra heroína arácnida. Las bajas ventas han provocado el próximo cierre de la serie regular de Spider-Girl, para desgracia de los pocos pero fieles lectores que la seguían. Aunque aún no es tarde. Desde Planeta se ha emitido un comunicado en el que se muestra el interés por continuar la mejor colección arácnida de Marvel. La publicación en tomos de regularidad indefinida, la inclusión del título dentro del tomo dedicado a "papá", o miniseries y especiales son algunas de las posibilidades que en Cómics Forum están barajando de cara a los próximos meses. Los fans ya se han puesto manos a la obra y, esperanzados ante la reciente salvación de la colección en Estados Unidos, han puesto en marcha diferentes acciones para conseguir el "milagro". La que más repercusión ha tenido es la puesta en marcha por parte de los responsables de la Mailing List Cómics de la página web "Salvar Spider-Girl", página que cuenta con el apoyo de la propia Planeta y en la que ya han dejado su voto centenares de aficionados de todo el mundo. Id a www.mlcomics.com/spidergirl. May espera tu voto, dale una oportunidad.

Texto por Ángel Jiménez [Ikari] | ikari@lettera.net

¿El superhéroe del nuevo milenio?

Marvel lleva años siendo el número uno en el campo de los superhéroes. Pero, como todo, tiene sus problemas. Uno de los principales ha sido el fijismo de los aficionados, poco dados a los cambios y novedades. Consecuencia: Que salvo honrosas (y raras) excepciones lleva una eternidad tirando de su vieja guardia. Problema: Que dicha vieja guardia, aun en el ilusorio tiempo de los cómics, es ya bastante vieja. Y claro, eso no engancha a las nuevas juventudes, poco identificadas con personajes casados y con hijos (o con edad para ello).
La solución: Nuevos superhéroes, jóvenes y acordes a los tiempos que corren. El problema: He perdido la cuenta de las nuevas colecciones de esas características que se han estrellado al muy poquito de nacer. ¿Qué es lo que quieren los jóvenes de ahora? Nadie lo sabe con seguridad (o el cómic definitivo haría mucho que habría visto la luz, os lo aseguro), pero de vez en cuando alguien se acerca.
Y una de esas personas ha sido Tom deFalco, quien en el bastante decepcionante Universo Alternativo de MC2 ha sabido crear un personaje que sí parece (y subrayo el "parece") haber calado. Lo cierto es que lo tenía fácil: no tenía que crear nuevos grupos ni complicadas relaciones, debía limitarse a transformar al SpiderMan de los años de la polka en algo de hoy en día, cosa que no sólo no era difícil sino que además le venía todo corrida. Al fin y al cabo, SpiderMan, el de verdad, el que lleva mil años alegrándonos la vida, tenía una hija (aunque actualmente esté desaparecida -claro, que por desaparecer, también se supone que Mary Jane ha muerto-). Así pues, nos montamos una lucha definitiva con su enemigo por excelencia (uno de tantos, claro) el Duende Verde en la que el Duende muera y nuestro querido Spidey pierda una pierna, hecho que lo lleva a colgar definitivamente las redes y dedicarse a su familia, y ya está.
Y así llegamos a May "Mayday" Parker, una quinceañera que, con la diferencia del sexo, es idéntica a su papi a su edad. ¿Idéntica? Bueno, yo no diría tanto. May no es la pringada empollona del instituto, no tiene problemas económicos, no tiene que buscarse un trabajo para ayudar a su pobre tía... joder, es que ni siquiera tiene que esconder sus poderes a sus seres queridos, pues incluso su padre le ayuda entrenándola.
Pero qué se le va a hacer, al fin y al cabo son otros tiempos, las cosas, y sobre todo los jóvenes, sus responsabilidades, intereses e implicaciones, han cambiado. Sin embargo, ni siquiera eso pareció ser suficiente. ¿Una chica? ¿A quién le interesa una chica en el masculino mundo de los superhéroes? ¿Qué es eso de que le venga la regla? ¿Qué es eso de sentirse atraída por un chico? ¿PERO ESTO QUÉ ES? ¿DÓNDE HAN QUEDADO TODOS AQUELLOS MACHO-MAN QUE TANTO TRIUNFABAN NO HACE MUCHO? Sin duda ésas y otras preguntas se las han hecho los aficionados a una de las pocas series recientes de Marvel que aparentemente habían pegado, y parece que ni la masculina visión de una chica de DeFalco (no olvidemos que las guionistas brillan por su ausencia -aunque las hay, como en todo-) ha podido ayudar a la serie, que ha estado a puntito a puntito de chapar en USA (se ha salvado hace muy poquito y por los pelos) y que parece llevar el mismo camino aquí en España.
Por tanto, seguimos dependiendo de las viejas glorias, ¿o no? Y si es que no, ¿qué es lo que queremos? ¿Cuál es el protagonista que busca la juventud del nuevo milenio?

Texto por Lázaro Muñoz | lazaro@aresinf.com

NOTA DEL MAQUETADOR

Hola a todos. Quiero que sepáis que si esta página es un gigantesco mazacote de texto es por culpa de Lázaro.
Al chico no le podía salir un antojo de comer, no... él, fan número uno del arácnido más famoso según dice, tenía que hacer su aportación a esta causa.
Grrr... bueno, qué se le va a hacer...

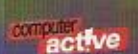
CyberLink®

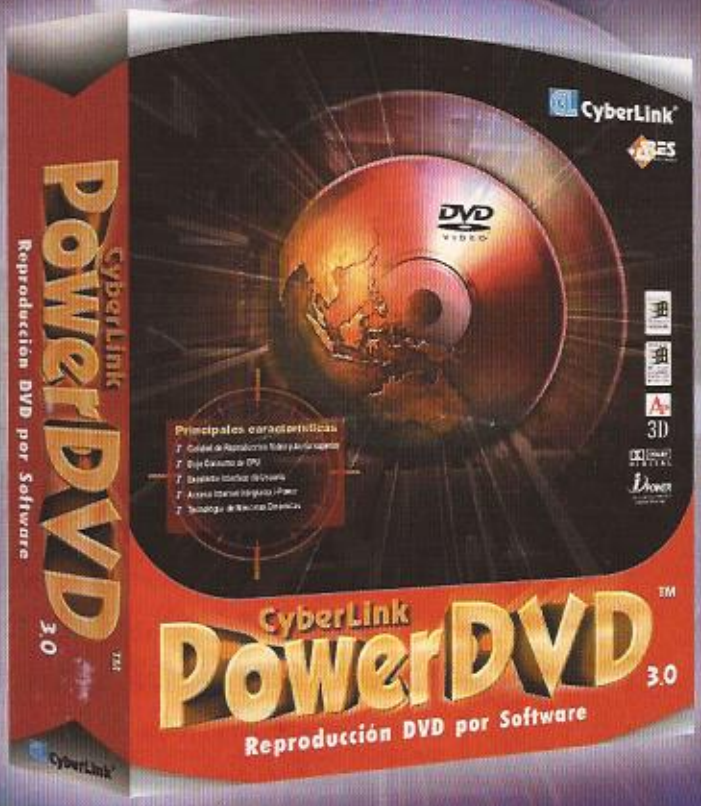
PowerDVD

Distribuidor Oficial:

VERSIÓN

3.0





El reproductor DVD nº1 en el mercado

Principales características

- Calidad de Reproducción Vídeo y Audio superior
- Bajo Consumo de CPU
- Excelente Interface de Usuario
- Acceso Internet integrado: i-Power
- Tecnología de Máscaras Dinámicas

CyberLink
www.quCyberlink.com

Suscríbete a SHIRASE

para...

- estar a la última
- disfrutar de las mejores series
- recordar los clásicos
- descubrir la cultura japonesa
- ganar toda clase de premios
- leer a los articulistas + selectos
- conocer a nuevos amig@s
- y participar abiertamente

pero sobre todo, para que...

ahorres casi 2000 ptas

números Atrasados

Para solicitar algún número que te falte de la revista deber seguir exactamente los mismos pasos que para subscribirte, indicándonos los números que deseas. Al poco tiempo después las recibirás cómodamente en tu casa.

☐ Núm. 1 | 2000

☐ Núm. 2 | 2000

☐ Núm. 3 | 2001

☐ Núm. 4 | 2001

☐ Núm. 5 | 2001

Sí, deseo suscribirme a Shirase y recibir la revista durante un año (doce números) a partir del número _____ por el precio de 6.675 ptas.

DATOS PERSONALES

NOMBRE: _____
APELLIDOS: _____
EDAD: _____
DIRECCIÓN: _____
CIUDAD: _____ C.P.: _____
PROVINCIA: _____
TELÉFONO: _____
D.N.I.: _____ - _____

MODALIDAD DE PAGO

☐ Contra reembolso (+450 ptas. de gastos de envío en el primer número)
☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L.
☐ Tarjeta de crédito VISA/AMEX/MASTER CARD
Número: ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad: _____
Titular: _____ Firma: _____

Para suscribirte, envía este cupón recortado o fotocopiado por correo a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat 2, 08970 Sant Joan Despi (BARCELONA). También puedes hacerlo mediante fax, al 93 373 44 70 o llamando por teléfono al número 93 477 02 50.

a fondo

TRIGUN

nihon kara (cultura japonesa)
generación otaku
un descanso

seguimos esperando...
Slam Dunk

música y videojuegos
Digimon

cine
Brother

II SALÓN MANGA JEREZ 2001
QUIEN ES QUIEN EN LA INDUSTRIA DEL ANIME III

música
Argento Soma
Brother
Digimon
DiGiCharat
Mini Goddess Adventures
Super Milk-Chan
Trigun

vídeos
Argento Soma
Angelic Layer
Brother
Compiler
Digimon
DiGiCharat
Metropolis
Mini Goddess Adventures
Super Milk-Chan
Trigun

y además...
Cientos de Imágenes
y Fondos de Escritorio
Protectores de Pantalla